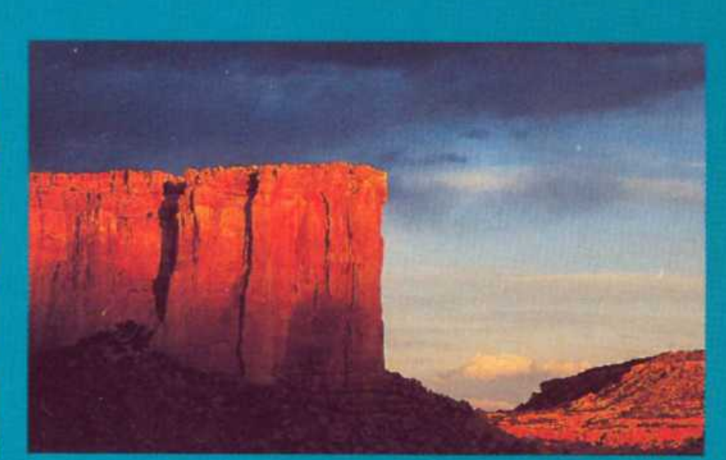

ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Nr. 5 Mai 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Die Nr.1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin
SPACE QUEST IV
Sierras turbulentes
Zeitzonen-Spektakel
ROLE PLAYING
Fate - Gates of Dawn
Death Knights of Krynn
Eye of the Beholder
NEU!
SECRET SERVICE
zum Sammeln
Lemmings
POSTER

Marlboro Project

Einladung zu einem ungewöhnlichen Amerika-Erlebnis.

LANDSCHAFT

Wer die Weite, die Stille, das Licht und die Farben dieser Landschaft in sich aufnimmt, versteht die Menschen, die davon geprägt sind.





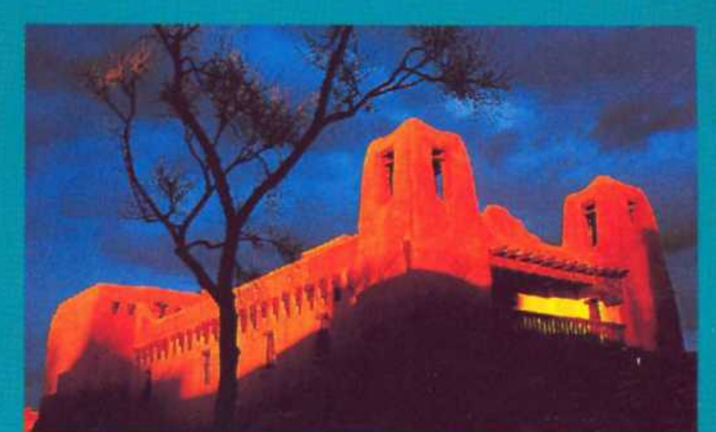
ASPEKTE

Künstler aus allen Gegenden der Welt lassen sich hier zu ihren Arbeiten inspirieren. Eine Chance für ungewöhnliche Begegnungen.

LEUTE

Zum Beispiel Joe Dispenza, Professor für Communication Art am Santa Fe College. Er unterstützt das Marlboro Project mit seinem Team und seinem Know-how.





KULTUR

Das Art Museum in Santa Fe ist ein Spiegel der drei Kulturen dieser Gegend: der anglo-amerikanischen, der spanisch-mexikanischen und der indianischen.

SANTA FE

RIO GRANDE

GRAND CANYON

Gehen Sie auf Erlebnistour durch die grandiose Landschaft zwischen Grand Canyon und dem Rio Grande.
Tauchen Sie ein in die Welt dreier faszinierender Kulturen. Und kommen Sie nach Santa Fe, um Ihre Erlebnisse kreativ umzusetzen.
Das Marlboro Project lädt Sie ein, Amerika zu erfahren und zu beschreiben, zu sehen und zu malen, zu spüren und zu filmen.
Interessiert? Ausführliche Bewerbungsunterlagen: Tel. 01 30-38 38 oder Coupon einsenden.

Ja, ich möchte mich beim Marlboro Project bewerben.
Bitte ausfüllen und einsenden an: Marlboro Project, Postfach 12 20, W-3352 Einbeck.

☐ Frau ☐ Herr

Name

Vorname

Straße, Nr.

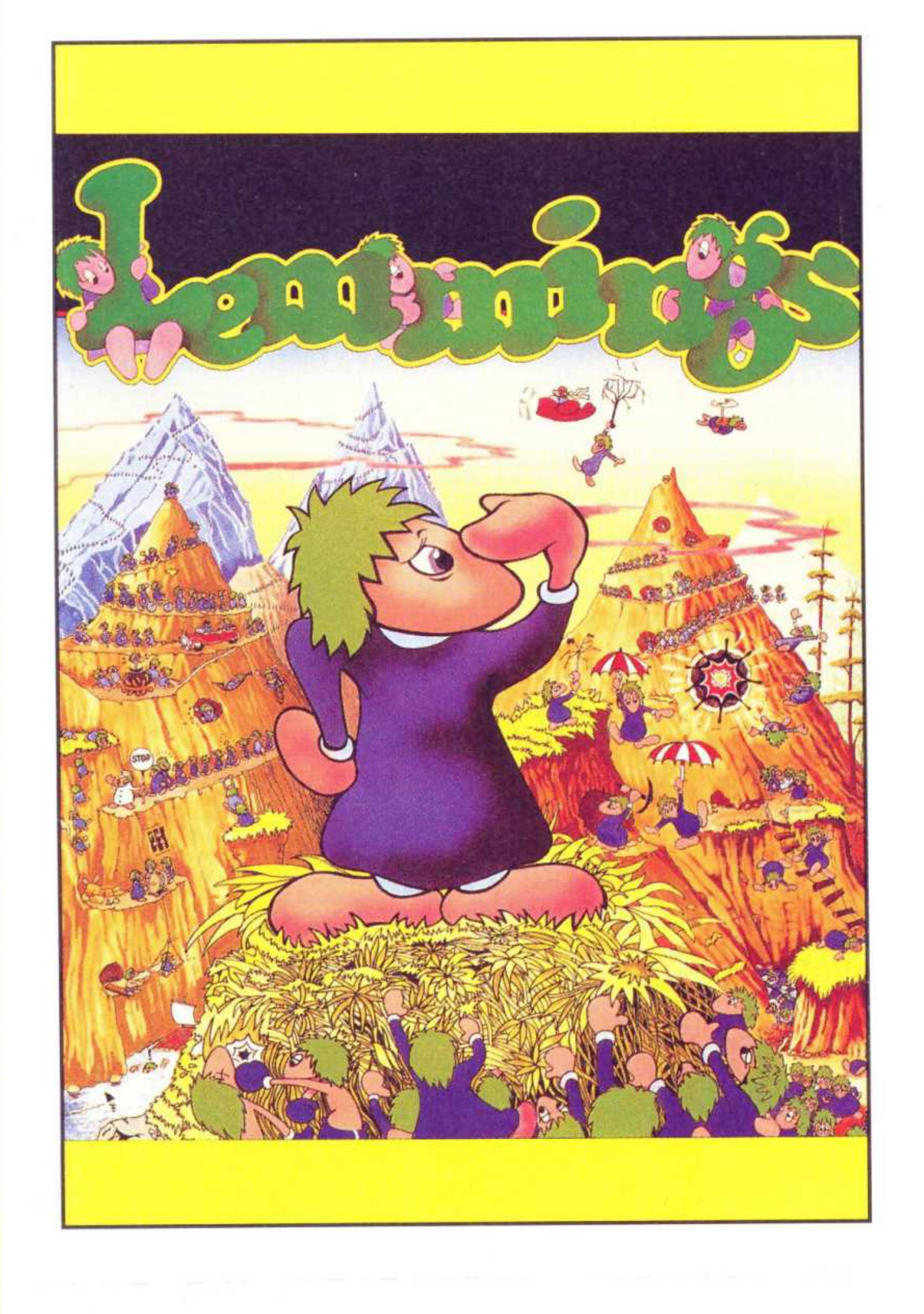
PLZ/Ort

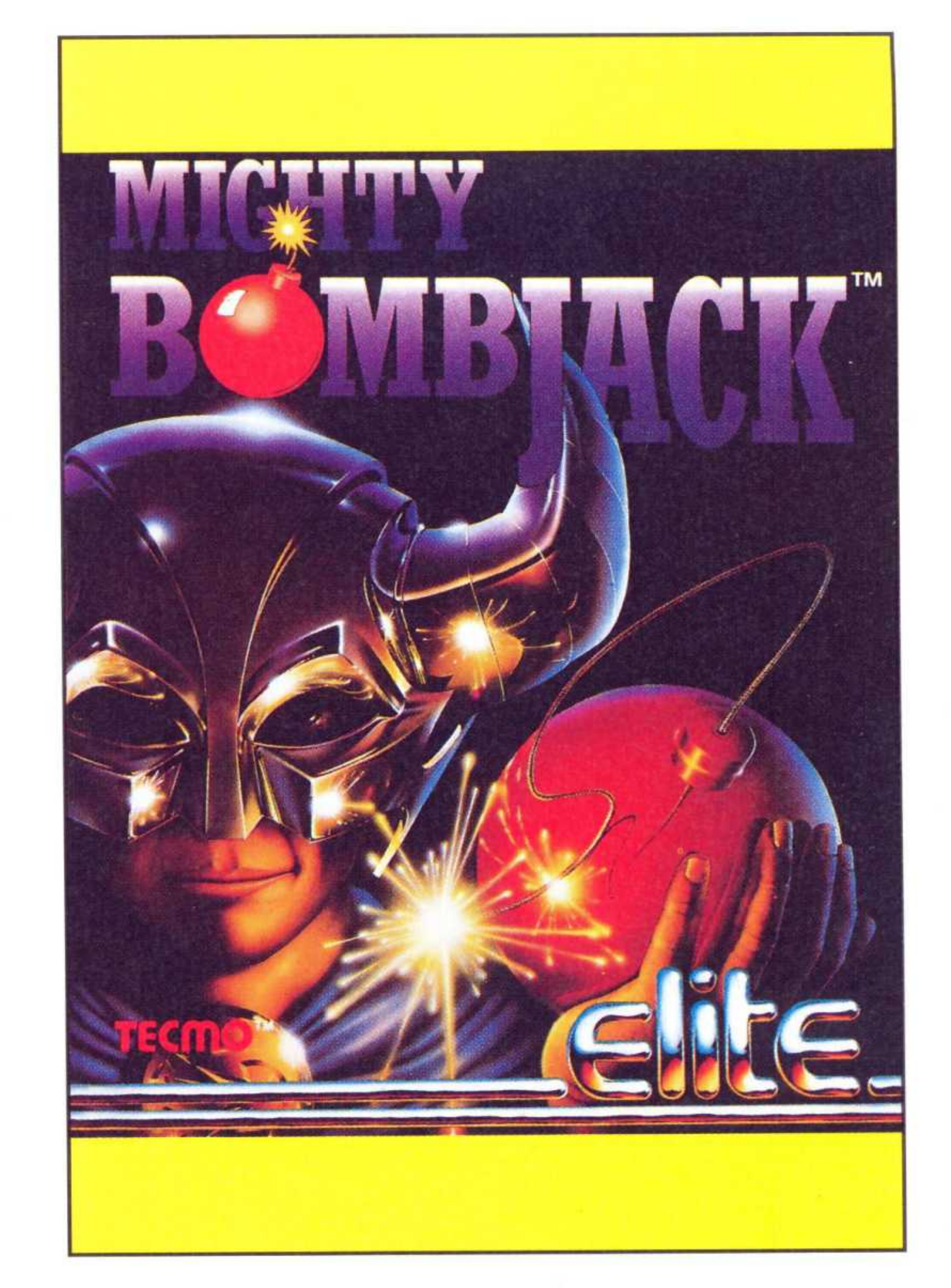
Alter Tel.

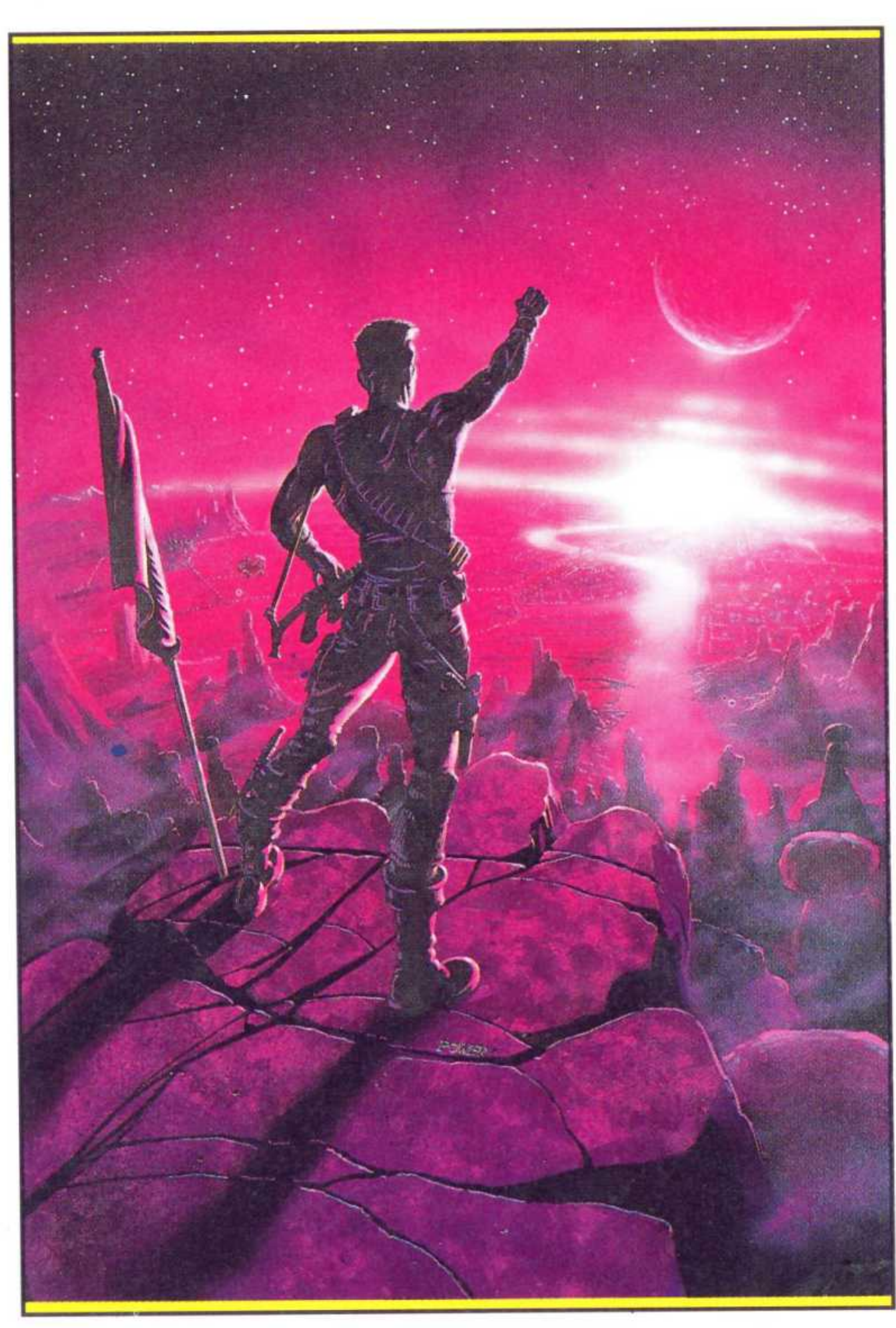
Welche Marke rauchen Sie? AS

Ich möchte am Marlboro Project teilnehmen und für weitere Bewerbungsschritte und Aktionen in Kontakt bleiben. Ich bin einverstanden, daß dazu meine obigen Daten im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften gespeichert und verarbeitet werden. Teilnehmen kann jeder ab 18 Jahren, ausgenommen die Mitarbeiter des Herstellers und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Aktionsende: 30. Juni 1991 (Poststempel).

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 0,4 mg N und 6 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)


Lemmings
STOP


MIGHTY
BOMBJACK™
TECMO
elite




THEIR EYES MET ACROSS THE LABORATORY ...
...THE CHEMISTRY WAS INSTANTANEOUS
CHIP'S
CHALLENGE™
U.S. GOLD®
EPYX®

MIGHTY BOMJACK

System: Amiga, Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 85 DM (Amiga), ca. 65 Mark (ST)
Hersteller: Elite Systems, England
Erstveröffentlichung: April 1991

Inhalt:
BOMBJACK ist ein kleiner Kerl im Supermann-Dress, der hüpfend, springend oder fliegend zahlreiche Actionlevel bestehen muß. MIGHTY BOMBJACK ist nun der zweite Streich und bringt mindestens so viel Spaß wie der Vorgänger. Truhen, Goldmünzen, Kraftmünzen – Jack sammelt alles ein, was er kriegen kann, denn nach „ganzer" Arbeit kann er in den nächsten Level gelangen. Ziel des Spieles ist es, eine Prinzessin aus einem Palast zu retten, in dem sich auch alle 16 Level befinden. Diese stellen sich als Korridore oder Palasträume dar. In den Korridoren muß nicht unbedingt alles eingesammelt werden, in den Räumen schon. Hier gibt es dann nochmal Zusatzpunkte, wenn man alle Bomben in der richtigen Reihenfolge einsammelt.
Mit MIGHTY BOMBJACK hat ELITE den Flattermann neu aufleben lassen. Kein Fan von Jump'n' Runs kommt um dieses Game herum – ein Pflichtspiel sozusagen, was Abwechslung und monatelangen Spaß bietet.

Anmerkungen:
Das Scrolling ruckelt ein wenig. Grafik und Sound hätten einfallsreicher gestaltet werden können.

Besonderheiten:
BOMB JACK wurde auch auf Automat umgesetzt.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 4/91

LEMMINGS

System: Commodore Amiga, Atari ST, PC
Empf. VK-Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Psygnosis, Liverpool, England
Erstveröffentlichung: Februar 1991

Inhalt:
Das Liverpooler Softwarehaus PSYGNOSIS hat mittlerweile ja den Ruf weg, grafisch und akustisch hervorragende Programme zu erstellen, die allerdings unter stärkeren spielerischen Mängeln leiden. Mit LEMMINGS beschritten die Liverpooler jedoch einen völlig neuen Weg: schlichtere Grafik, schlichteren Sound aber viel, viel Spiel. Und daß sich dieser Weg als der richtige erwies, ist daran zu erkennen, daß Lemmings zu einem ASM-Mega-Hit gekürt wurde. Wer „echte" Lemminge kennt, der weiß, daß sich diese possierlichen Tiere bei Futtermangel selbst umbringen, indem sie ins Meer springen. Bei dem Spiel geht's allerdings darum, die Viecher sicher durch einen Level zum rettenden Ausgang zu lotsen. Die Horde Lemminge zu hüten ist verdammt schwierig, denn sie sind so dumm, daß sie nichts von allein machen. Stoßen sie wo vor, so drehen sie sich einfach um! Es liegt nun am Spieler, wie er die einzelnen Tierchen mit Fähigkeiten „bestückt". So kann er sie zu Blockern, Brückenbauern, Fallschirmspringern, Gräbern usw. umfunktionieren, damit sie sich den Weg freimachen. Allerdings gibt es nur eine bestimmte Anzahl solcher Fähigkeiten, so daß schon der falsche Einsatz einer das Aus für alle Lemminge bedeuten kann.

Anmerkungen:
Diese Mischung aus Fun- und Strategiespiel besticht durch 120 Level, die zunehmend komplexer werden und einen höllischen Spielspaß garantieren.

Besonderheiten:
Bei der Amiga- und ST-Version können zwei Spieler gegeneinander zokken. Voraussetzung sind aber zwei Mäuse. Der Spielspaß hierbei steigert sich ins Unermeßliche. Leider gibt es für den Zwei-Spieler-Modus nur 20 Level.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 5/91

CHIP'S CHALLENGE

System: Amiga, Atari ST, Atari Lynx, C 64, CPC
Preis: ca. 80 DM (16 bit), 50 DM (8 bit)
Hersteller: U.S. Gold
Erstveröffentlichung: April 1990

Inhalt
Das Ziel ist es hierbei, sich durch 144 Levels zu knacken. Doch vor dem Ausgang eines jeden Levels ist ein elektronisches Schloß, das es zu öffnen gilt. Dies wird mit Hilfe von Chips bewerkstelligt, die man in den einzelnen Levels einsammeln kann. Das hört sich vielleicht einfacher an, als es ist, denn die labyrinthartigen Strukturen der Levels warten mit vielen Überraschungen auf. So stellen sich einem des öfteren Hindernisse in Form von Eisflächen, Feuerwänden oder tiefen Wassergräben in den Weg. Diese Hindernisse sind nur dann überwindbar, wenn man sich vorher das passende Zubehör wie Sandblöcke, Spikeschuhe, Wasser-, und Feuerschilde und dergleichen mehr besorgt hat. Aber außer den statischen Hindernissen muß man auch noch mit Gegnern fertigwerden, die sich bewegen. Hier seien stellvertretend für alle anderen nur Panzer, Monster und Diebe erwähnt.
Die Punktevergabe für jede Ebene ergibt sich daraus, wie viele Anläufe man gebraucht hat, um die Ebene zu bewältigen. Je mehr Anläufe man gebraucht hat, desto weniger Punkte werden dem Spieler zuerkannt.

Anmerkungen:
Chip's Challenge kann süchtig machen, wer einmal angefangen hat kann so schnell nicht mehr aufhören.

Besonderheiten:
Keine

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 4/90 (Lynx), 3/91 (Amiga)

SUPREMACY

System: Amiga, ST
Preis: ca. 80 DM
Hersteller: Melbourne House
Erstveröffentlichung: Oktober '90

Inhalt:
Erobern oder erobert werden, das ist die Frage bei SUPREMACY. Ein Raum-Zeit-Experiment eines abgedrehten Wissenschaftlers hat katastrophale Folgen: im eigenen Sonnensystem erscheinen plötzlich vier galaktische Zivilisationen mitsamt ihren Planeten. Jetzt heißt es handeln, denn die Aliens sind alles andere als friedlich. Der Player sucht sich also einen der Gegner, die übrigens unterschiedlich stark sind, aus und versucht dessen Welten zu erobern.
Zunächst muß aber erst einmal Geld verdient werden, denn Truppen und Waffen sind nicht umsonst. Und wie kommt eine Regierung an Geld? Natürlich über die Steuer! Also muß die Bevölkerung anwachsen, damit genügend Taler reinkommen. Die Leute wollen aber auch essen und dazu müssen Nahrungsmittel produziert werden. Dies geschieht mittels vollautomatischer Fabriken, die aber auch finanziert sein wollen. Das gilt auch für die Ausrüstung der Armee. Geizhälse können die Soldaten mit zabeligen Kampfanzügen und Billig-Wummen ausrüsten – Player, die etwas auf sich halten, werden ihren Kämpfern schon eher einen guten Schutzschirm und einen exzellenten Blaster gönnen.

Anmerkungen:
Das Game beeindruckt durch seine detaillierte, farbenfrohe Grafik, die teilweise sogar animiert ist.

Besonderheiten:
Ebenfalls positiv fällt die sofortige Verfügbarkeit der vielen Screens auf, da das Programm komplett geladen wird und somit ein lästiges Nachladen einzelner Parts entfällt.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 11/90

Heiße Tage in der Redaktion

Endlich ist es soweit: Ich hab' ganz tolle Neuigkeiten für Euch. Die möchte ich Euch nicht vorenthalten. Da treffe ich doch alte Freunde wieder; und schon erzählen die mir im Eiltempo irre Stories. „Nebenbei" besuchte Eva die „goldenen Gewinner" in Paris, Sandra einen Rekordler in Hannover und ich die „güldnen Winners" in London. Aber nun zur Enthüllung:

Da hat doch Uli die Frechheit, fdretztkm! Frtsdertru juhg fderz lkiuzztd, mllouztr Und: Kleimann ngdertzzun; Cruiser mjklkjhtr hätte doch wirklich nufdert! Stell'man mal sich vor! Während Eva fgtzujh, hatte Mats nichts Besseres zu tun, als der ghzuiojhm dte. Michael versuchte es mit der holden Mgfdtzu, aber nhzte nmkiloö. Tja! Kollege Amann unterdess' befruckelte zut retzum noi, ne? Aber Manni jute rech. . . (ich bitte, diesen Text so zu nehmen, wie er ist. Er unterlag der Pressezensur, danke!)

Aber: Eine schlüpfte doch durch: Sandra. Sie zog die glücklichen Gewinner aus unserem **Jubiläums-Preisausschreiben:** Die Reise nach Florida tritt Egon Maus (8501 Allersberg) an. Den zweiten Preis ergatterte sich G. Althaus (5000 Köln 1), während Ralf Knoll (7101 Oedheim) den Stereo abstaubte. Klaus-Dieter Weber (7830 Emmendingen) hat bald ein Super Famicom bei sich zuhause. Last but not least: Das Interrail-Ticket geht an Thorsten Schwarz aus 6670 Ingbert. HITLINE-Einsender Hans Martin Hepp (Dortmund) gewann den ASM-CD-Player. . . ■



Lars, Ian & Manni zu Besuch bei Electronic Arts. Die Winners waren's zufrieden! (Foto: sara)

MANFRED KLEIMANN

MATHIAS NEUMANN

SPACE-RAT ©

DA KOMMT ER!

NAA ENDLICH!

BITTE DOCTOR! SAGEN SIE UNS DIE WAHRHEIT! WIRD ER ÜBERLEBEN? ODER GEHT ER DRAUF?

ICH KANN SIE BERUHIGEN! IHR FREUND STEVIE LUCAS HAT DEN ZUSAMMENSTOß MIT DEM ROBOTSTAPLER GUT ÜBERSTANDEN – ER IST AUßER GEFAHR!

WAAS?

ACH MIST! VERLOREN! DA HAST DU DEINE KOHLE!

MACH DIR NIX DRAUS, KUMPEL! DIE NÄCHSTE WETTE GEWINNST DU WIEDER!

MATHIAS NEUMANN '91

INH

Bewertung von 0–12 Pkt.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik" und „Sound" (siehe oben!). „Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

Spiel des Monats:

SIERRA schickt den galaktischen Müllmann Roger Wilco in ein neues, furioses Abenteuer, das spielerisch und grafisch Maßstäbe setzt!



ACTION



ADVENTURES



SIMULATION



SPORT



STRATEGIE

KONSOLEN



EDUCATION

ALT

IM BLICKPUNKT

TOOLS



Die Konkurrenz für Dungeon Master? S. 30

KONVERTIERUNGEN

REPORTAGEN

RUBRIKEN

SONSTIGES

ADVENTURES

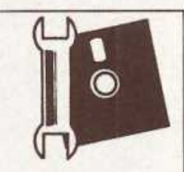
Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Preis/Leistung



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Preis/Leistung"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW



Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview" handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorurteilt werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck". Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

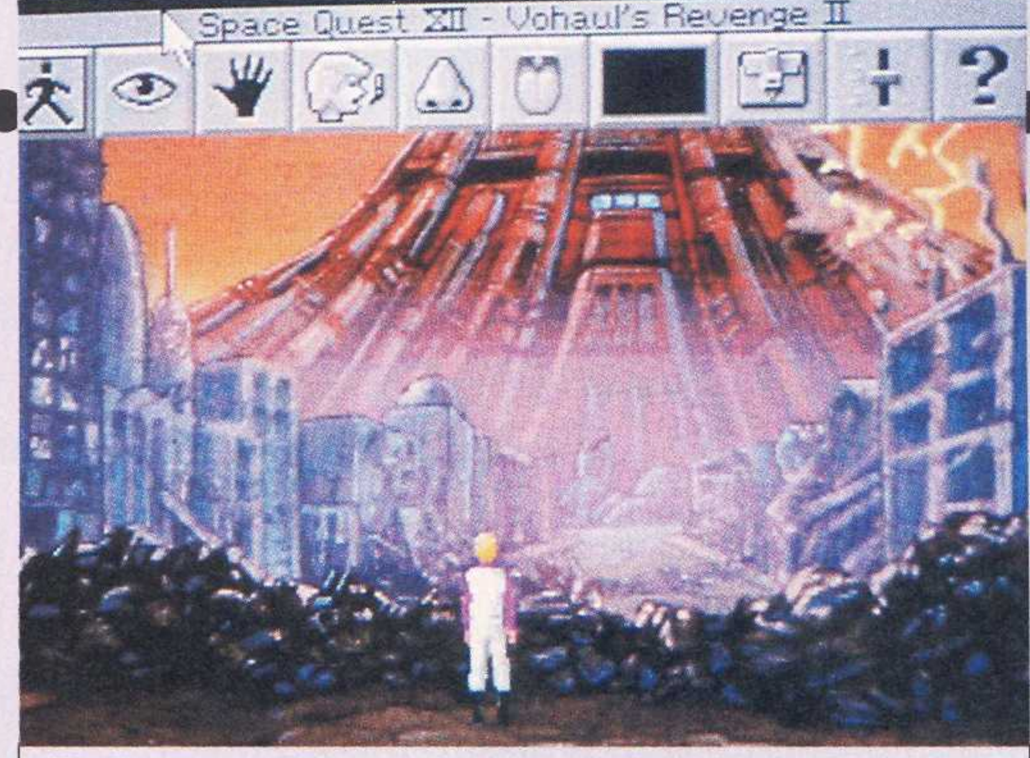




SPACE QUEST IV: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

System: PC (640 Kbyte, VGA/MCGA, Festplatte, Soundkarten), **empf. VK-Preis:** DM 119,95, **Hersteller:** Sierra-On-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

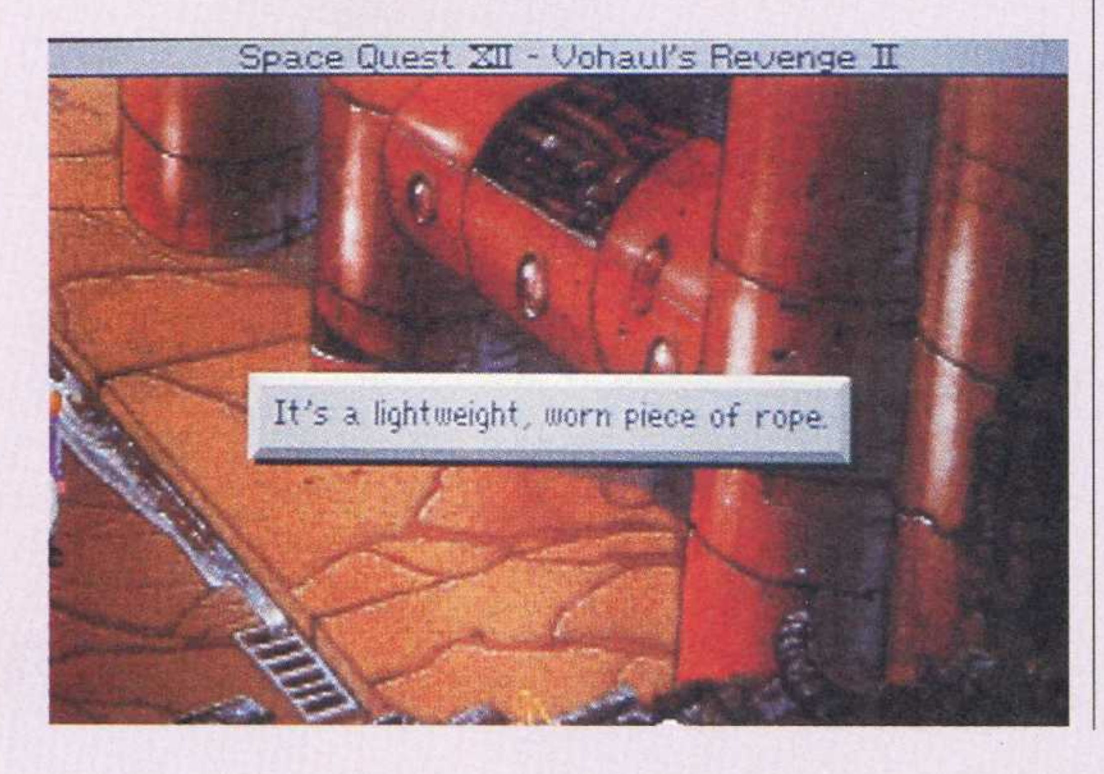
»Mit Roger durch die Zukunft – Let's do the time warp again!«



Vor Trümmern: Was ist bloß auf Xenon passiert?



Kaum gerettet, stürzt unser Held ins Bodenlose.



Was für ein Monat! Erst ließen uns die Softwarehäuser darben, kamen mit ihren angekündigten Projekten kaum hinterher, und nun überschwemmen sie uns mit tollen Programmen. SIERRAS Jüngstes gehörte zu den Sorgenkindern. Seit einem Dreivierteljahr angekündigt, flatterte uns nun endlich SPACE QUEST IV auf den Tisch.

Der aufgeblähten Packung entfallen hauseigene Reklame, eine technische Anleitung, das von Tips und Absurditäten strotzende „Space Piston Magazine" und natürlich die Disketten. Wer keinen '286er AT mit der Kapazität für 256 Farben hat, kann seine Originaldisks und fünf Dollar gegen eine 16-Farb-Version tauschen. Erstmals spendierte der Hersteller nur Disketten *eines* Formats; achtet bei Kauf oder Bestellung auf die Angaben.

Der etwas magere Eindruck (warum nur eine Riesenpackung, wenn es eine normale Slimline getan hätte?!) verflüchtigte sich zum Glück alsbald. Eine Mini-Installation erlaubt auch Besitzern einer beängstigend vollen und/oder kleinen Festplatte den Spielgenuß. Dann wird nur der Programm„rahmen" abgelegt und man muß ab und zu Diskjockey spielen. Bequemer ist natürlich die volle Installation, die gut 6 MByte Festplatte verschlingt. Nach getaner Arbeit lehne man sich zurück und los geht's!

Roger Wilco, unfreiwilliger Held und Kultfigur dreier Space (Quest) Operas, schlägt wieder zu. In bester *Hitchhiker*-Manier treibt es ihn durch Raum und Zeit, genauer gesagt, in eine alptraumhafte zwölfte Folge seiner Saga. Dort lauert schon die Sequel Police, Wächter der Zukunft. Erbarmungslos verfolgt sie Sprachakrobatik, Einfallsreichtum oder gar ... Humor!

Putzmann Roger, durch drei Folgen gestählt und zum Serienheld avanciert, möchte endlich einmal wieder seinen Heimatplaneten Xenon besuchen.

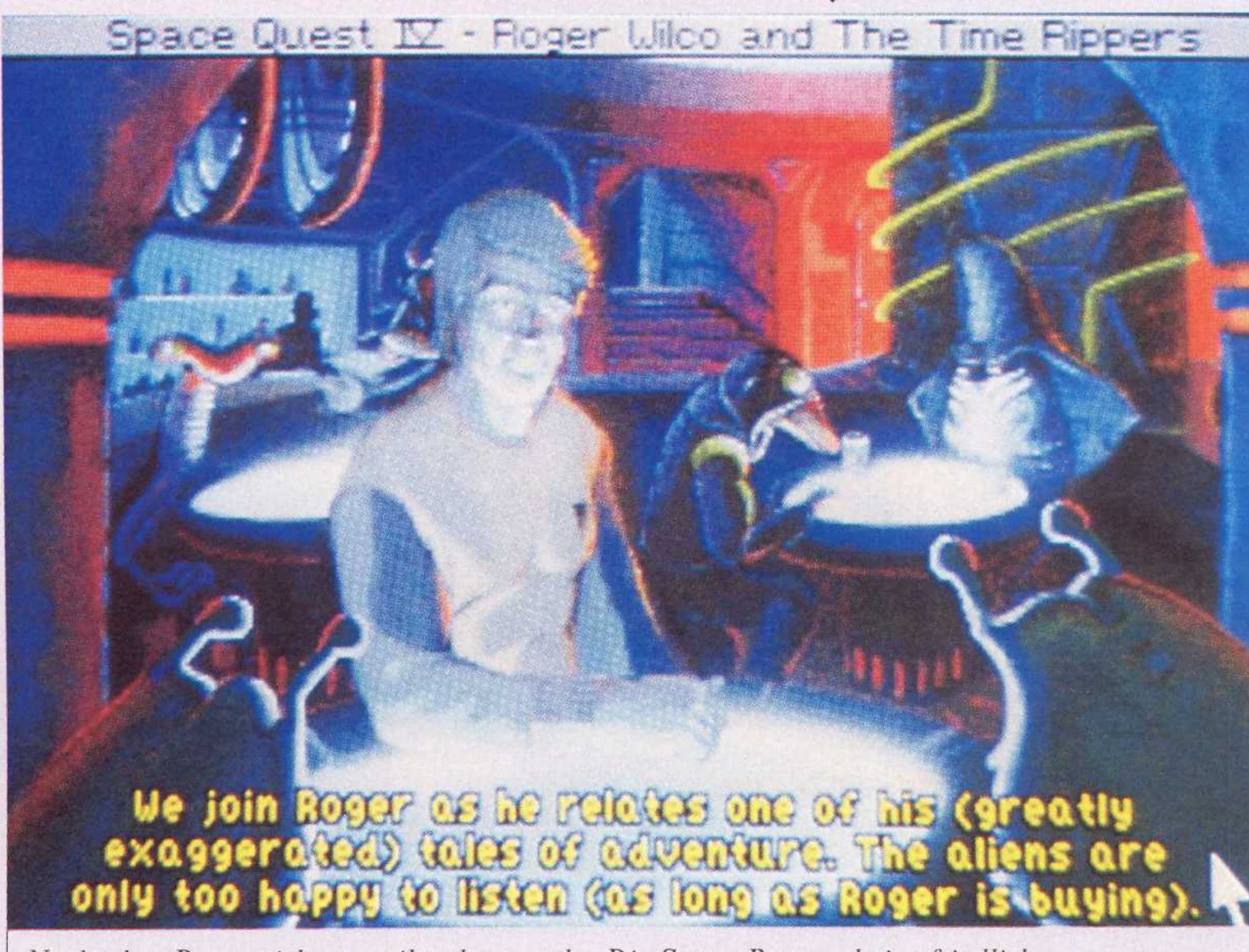
Vohaul, sein alter Gegenspieler, hat indes andere Pläne. Er strebt die Herrschaft über das Universum an.

Nur Roger, der lästige Putzteufel, steht ihm noch im Weg. Bevor Vohauls Schergen ihn jedoch atomisieren können, wird Roger von Widerstandskämpfern

SPACE QUEST IV

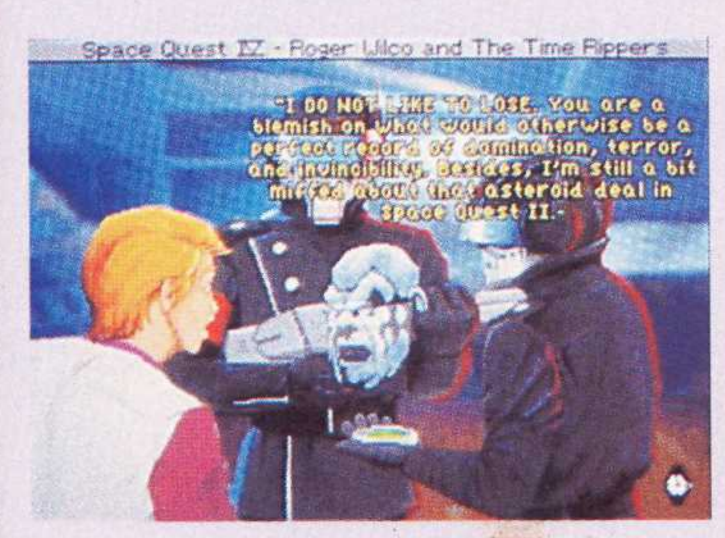
befreit und durch ein Raum-Zeit-Tor nach Xenon befördert. Ende gut, alles gut? Mitnichten. Unser Held steht vor einem Endzeit-Szenario - *Blade Runner* ist nichts dagegen. Ein Atomkrieg hat gehaust, Giftschwaden und rosa Kaninchen ziehen durch die Stadt. Erschrocken blickt Roger auf die Kopfzeile und sieht, daß er in *Space Quest XII – Vohauls Revenge II* gelandet ist! Erbarmungslos von Vohauls Droiden gehetzt, muß er in der fremden Umgebung überleben, Hilfe finden, Gleiter entwenden und sich allerlei Verrücktheiten einfallen lassen.

Adventuregigant Sierra hat geklotzt: Wunderbar stimmungsvolle Bilder, erst gemalt, dann digitalisiert und nachbearbeitet, zieren den Hintergrund. Je nach Leistung des Rechners kann man die Animationen (wie auch Lautstärke und Geschwindigkeit von Wilcos Fortbewegung) einstellen. Soundkartenbesitzer werden mit gewohnt fetziger „Filmmusik“ verwöhnt. Wie sieht es aber mit dem Spielgenuß aus? Die in *King's Quest V* eingeführte Iconsteuerung wurde beibehalten. Je nach gewähltem Modus kann Roger (schrittweise oder unaufhaltsam) gehen, Dinge anschauen, reden, riechen, schmecken und vor allem per „action“ Gegenstände nehmen, verschieben oder benutzen. Das jeweils gewählte Objekt erscheint in einem speziellen Fenster der oben quer liegenden Menüleiste. Über das System-Icon könnt Ihr eine Pause einlegen, Spielstände speichern oder laden, neu beginnen oder Space Quest IV (bzw. XII...) verlassen. Tasten- und Joysticksteuerung sind zwar vorgesehen, doch wesentlich unpraktischer als mit der Maus. Schreibfreudige müssen sich gehörig umgewöhnen, wird doch fast nichts mehr „schriftlich“ festgehalten. Nach dem grafisch noch brillanteren, doch spielerisch schwächeren fünften Teil der Königssaga bietet Rogers neuester Streich wieder herrlichen Blödsinn, deftige Rätsel und ungeheuren Spielspaß. Von anfeuernden Rufen der Kollegen begleitet, ging es durch die Galaxis. Voller Zitate und Querverweise, technisch glänzend in Szene gesetzt, ist die Odyssee ein klarer Gewinner. Diesen Sirenenklängen solltet Ihr gar nicht erst versuchen zu widerstehen! Die Redaktion war einhellig der Meinung: Space Quest IV ist unser Mai-Hit! ■ *Eva Hoogh*



Noch ahnt Roger nicht, was ihm bevorsteht. Die Space Bar erscheint friedlich.
Fotos (8): PC (VGA)

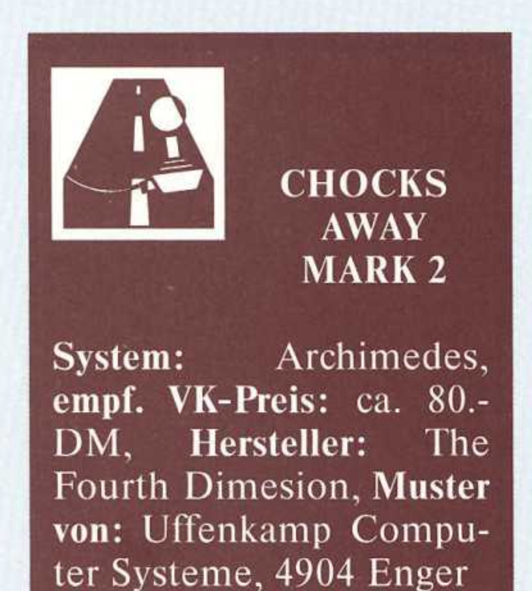
Grafik	**10**
Steuerung	**9**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**







Up, up and away



CHOCKS AWAY MARK 2

System: Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 80.- DM, **Hersteller:** The Fourth Dimesion, **Muster von:** Uffenkamp Computer Systeme, 4904 Enger

Montagmorgen. . . stöhn, aber zum Glück ist das erste Testobjekt des Tages ein Flugsimulator, also genau das Richtige, um die Woche zu beginnen. Und weil das Testen dieser Simulation so viel Spaß gemacht hat, bin ich zu nichts anderem mehr gekommen. CHOCKS AWAY, für das THE FOURTH DIMESION verantwortlich zeichnet, ist wirklich ein Spitzenprodukt. Diese Flugsimulation spielt im ersten Weltkrieg, was mich eigentlich zuerst abschreckte, aber die Tiger Moth, die man hier pilotieren darf, ist beileibe nicht so lahm, wie die Flugzeuge anderer Simulationen, die in dieser Epoche zu Hause sind.

Dieses Programm besticht vor allem durch sein hohes Tempo, die hohe grafische Qualität und den hervorragenden Sound. Bedienungsprobleme sind hier ein Fremdwort. Nach dem Laden erscheint ein Auswahlmenue, wo man sich zu entscheiden hat, ob man noch ein bißchen trainieren will, oder eine der zahlreichen Missionen angehen möchte. Wenn einem ein Spielpartner aus Fleisch und Blut zur Verfügung steht, kann man auch zu zweit spielen, hierfür ist ein Splitscreen-modus eingebaut worden. Jeder der beiden Spieler bekommt eine Hälfte des Bildschirms und muß nun versuchen seinen Gegner vom Himmel zu pflücken. Normalerweise gehören zu Flugsimulationen Anleitungen im Bibelfornat, nicht so bei Chocks away; trotzdem ist alles absolut ausreichend erklärt.

Dann nehmen wir doch mal Platz im Cockpit... mittlerer und linker Knopf sind für die Motorsteuerung zuständig, rechter Knopf ist Feuerknopf. Vollgas, und nach wenigen Metern ist die „Motte" auch schon in der Luft. Ziel der Mission ist ein gegnerisches Flugfeld, dessen Kontrollturm zerstört werden soll. Während ich so dahinschwebe, hat sich ein Fokker Dreidecker an mich rangepirscht, und schon fliegen mir die ersten Kugeln um die Ohren. Mein Glück, daß er ein wenig zu hastig gezielt hat. Nach einem Immelmann-turn, der mit der Tiger Moth absolut kein Problem darstellt, sitze ich dem Bösewicht im Genick und lasse ihm nun ein paar Garben aus meiner 30 mm Kanone zukommen. Die zeigen dann auch Wirkung, denn kurz darauf schmiert er, eine lange Rauchfahne hinter sich herziehend, ab. Beim feindlichen Flugplatz angekommen, erwartet mich die nächste Überraschung: ein Flugabwehrpanzer, der wesentlich besser schießt, als seine Kollegen von der Luftwaffe. Jetzt kann ich auf meiner Schadensanzeige die ersten Schäden beobachten, doch beim zweiten Anflug gelingt es mir den Panzer zu zerstören. Noch eben den Kontrollturm beharken und dann nichts wie nach Hause, denn die Schäden an meiner Mühle sind schon beträchtlich. Nach gelungener Landung wird mir bescheinigt, daß ich die Mission zur Zufriedenheit meiner Vorgesetzten ausgeführt habe, worauf ich dann auch noch befördert werde. So spielt man sich dann durch die Missionen, bis man eines fernen Tages zum Marschall der Royal Air Force befördert wird. Wer meint, daß zwanzig Missonen zu wenig sind, kann beruhigt sein, denn schon bald soll eine Mission-Disk erhältlich sein, die nicht nur Zusatzmissionen enthält, sondern auch noch einige andere Features. Mit ihrer Hilfe und einem Spezialkabel kann man dann zwei Archimedes verbinden, um gegeneinander zu spielen. Jeder der Spieler hat dann einen ganzen Screen für sich allein. Auch kann man dann über ein Netzwerk mit bis zu sechs (!) Spielern gleichzeitig in die Lüfte steigen. Wie kann da das Gesamturteil nur lauten? Absolut empfehlenswert!

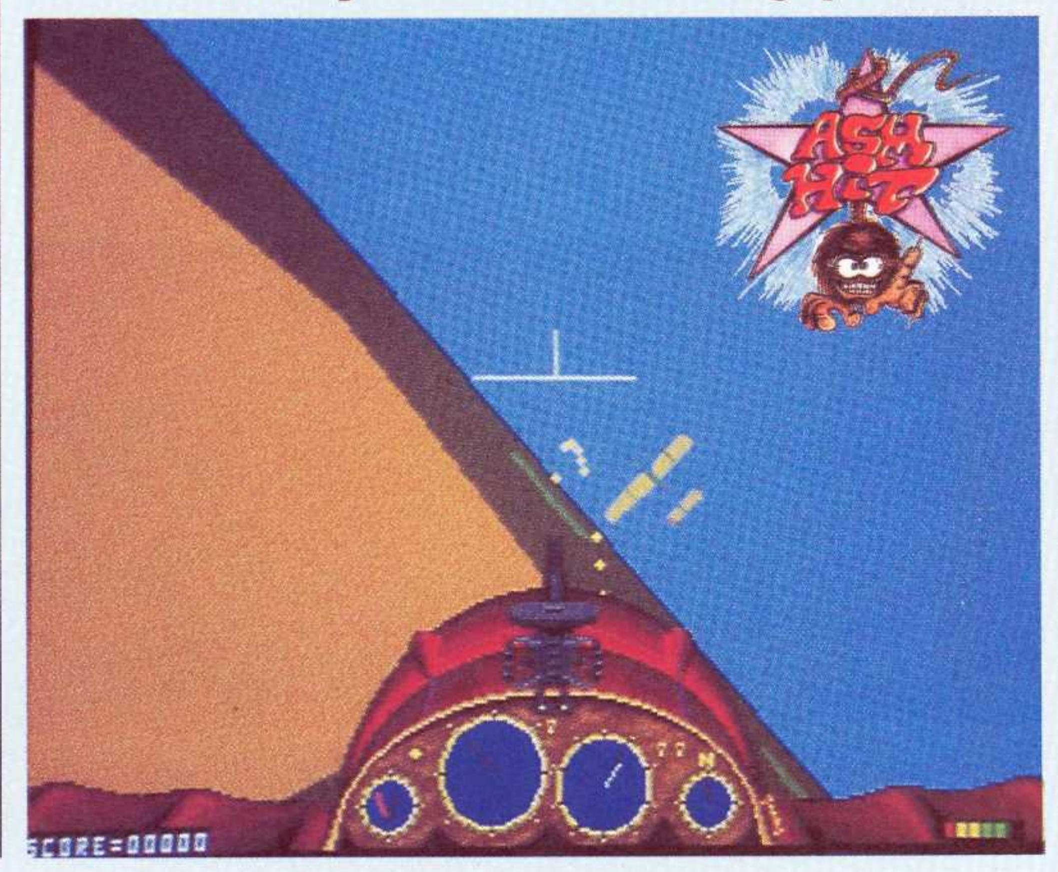
Schade, daß solche Qualität nur auf dem Archimedes möglich ist...ich glaube, ich sollte mir auch so eine Maschine anschaffen. ■

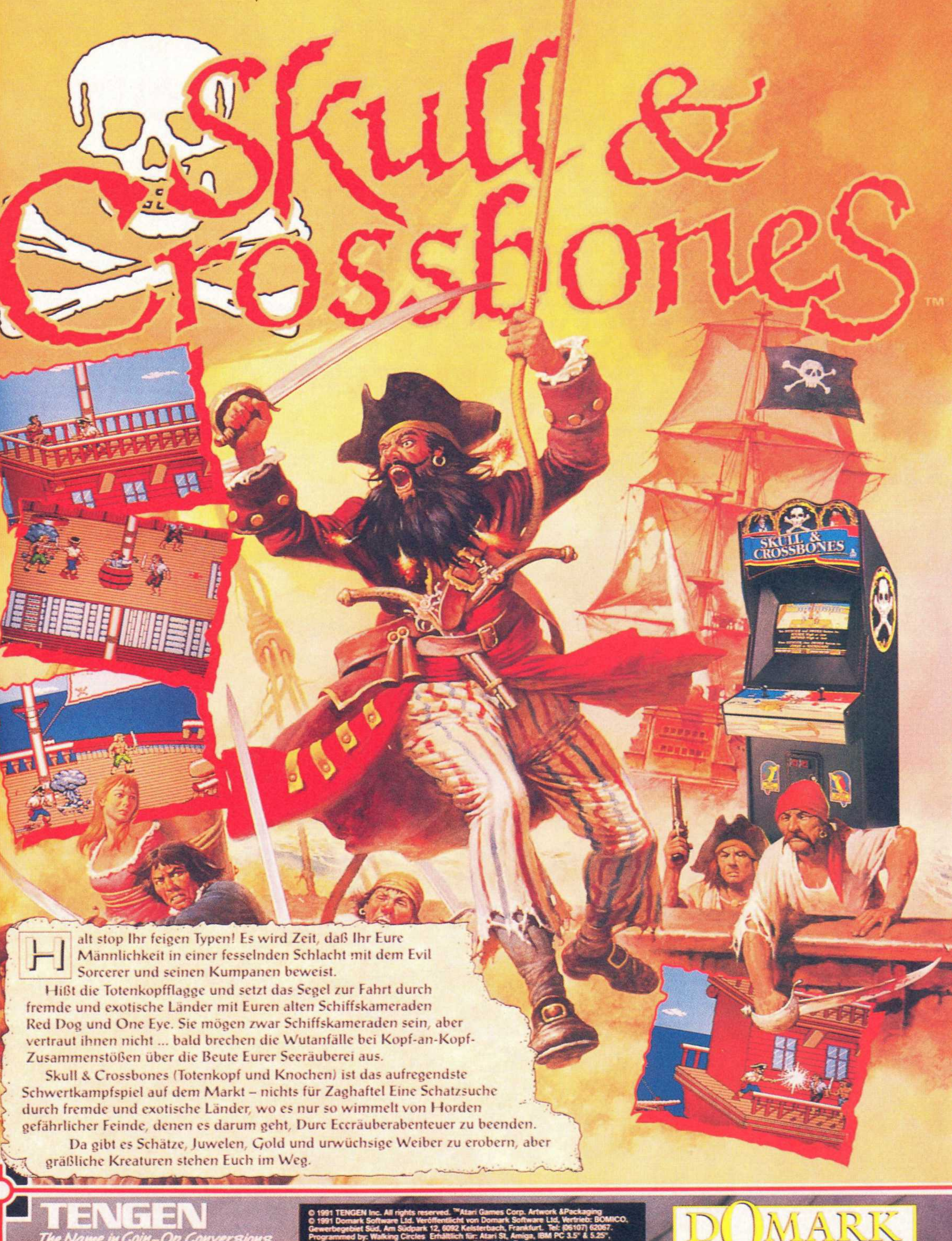
Dirk Fuchser

Grafik	**10**
Sound	**11**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**12**



»Chocks away – ultimativer Flugspaß«




Skull & Crossbones™
SKULL & CROSSBONES
Halt stop Ihr feigen Typen! Es wird Zeit, daß Ihr Eure Männlichkeit in einer fesselnden Schlacht mit dem Evil Sorcerer und seinen Kumpanen beweist.
Hißt die Totenkopfflagge und setzt das Segel zur Fahrt durch fremde und exotische Länder mit Euren alten Schiffskameraden Red Dog und One Eye. Sie mögen zwar Schiffskameraden sein, aber vertraut ihnen nicht ... bald brechen die Wutanfälle bei Kopf-an-Kopf-Zusammenstößen über die Beute Eurer Seeräuberei aus.
Skull & Crossbones (Totenkopf und Knochen) ist das aufregendste Schwertkampfspiel auf dem Markt – nichts für Zaghafte! Eine Schatzsuche durch fremde und exotische Länder, wo es nur so wimmelt von Horden gefährlicher Feinde, denen es darum geht, Durc Eccräuberabenteuer zu beenden.
Da gibt es Schätze, Juwelen, Gold und urwüchsige Weiber zu erobern, aber gräßliche Kreaturen stehen Euch im Weg.

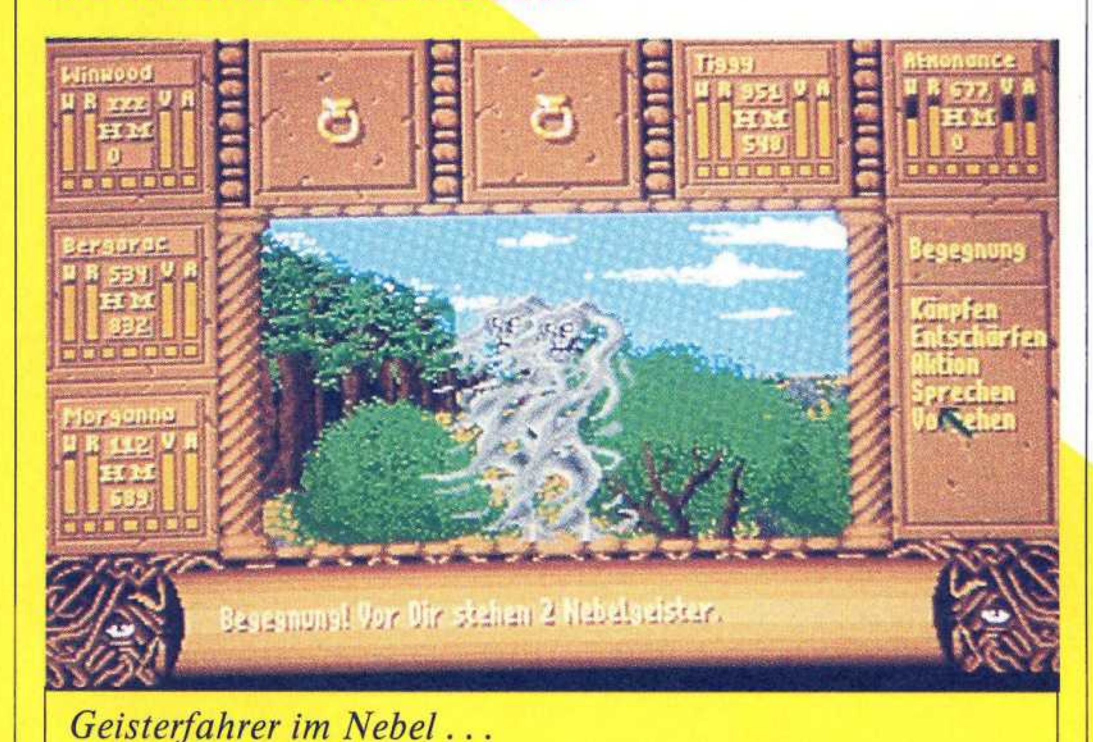
BLICK Silberstreif am Horizont PUNKT

RELINE setzt auf Rollenspiele. Nach dem überzeugenden LEGEND OF FAERGHAIL steht das viel komplexere FATE – GATES OF DAWN vor der Vollendung. OLAF PATZENHAUER kam extra aus Hannover, um uns sein fast fertiges Mammutspiel für den AMIGA vorzustellen. Held Winwood wird in eine Fantasywelt entlassen, die Hunderte von Begegnungen, Rätseln, Gags und Monster bereithält. Laßt Euch schon einmal in die Wildnis entführen ...

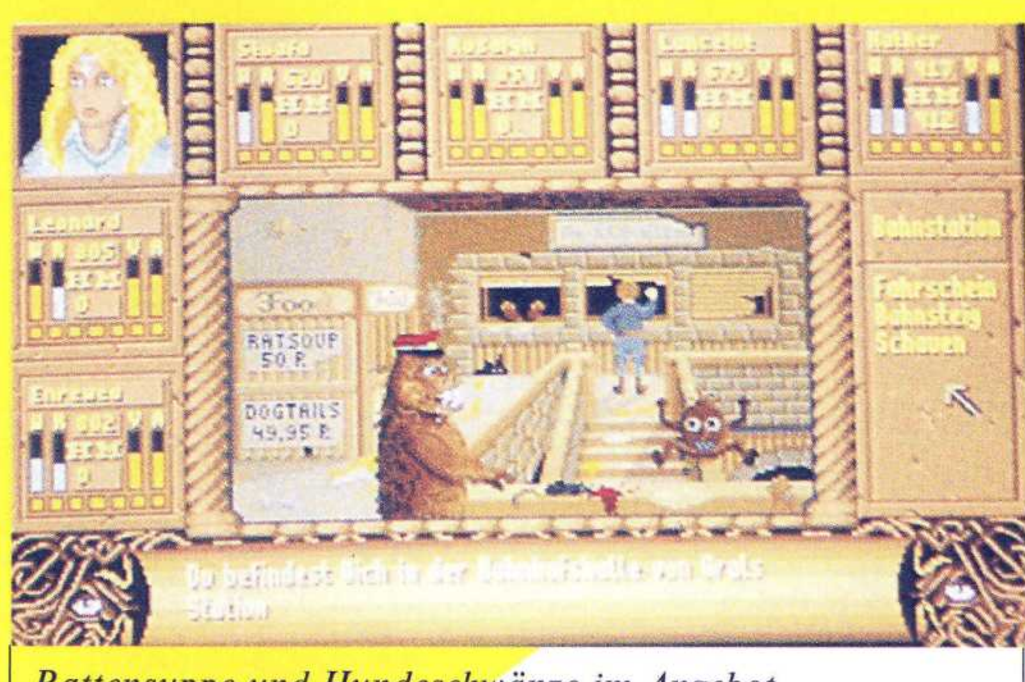
Klagend streicht der Wind über die Dünen. Irgendwo in der Ferne schreit ein Vogel. Schicksalsmelodie. Schon die Titelmusik von Fate – Gates of Dawn zieht Einen unweigerlich in dessen Bann. Jüngling Winwood zieht in die Welt hinaus, um Freunde zu finden und nach vielen Wendungen schließlich den bösen Zauberer Thardan zu stellen. Nur er kann unseren Helden zurück in dessen eigene Welt versetzen.

Neun Städte, eine große Wildnis und vier Riesendungeons wollen erforscht werden. Das Besondere an Fate sind aber nicht das Kartieren und Monsterverkloppen, sondern die unglaublich vielen Handlungsmöglichkeiten. So kann man versuchen, sein Gegenüber durch Späße, Singen, Spenden oder Lobhudelei freundlich zu stimmen. Jeder Mensch, dem Ihr begegnet, will anders behandelt werden und gibt entsprechend Eurer Erfahrung nützliche Hinweise. Neue Themen werden gleich dem passenden Menüpunkt beigefügt, so daß Ihr nicht jede Aussage notieren müßt. Wie im wirklichen Leben, verschwinden viele Personen nach einer Unterhaltung. Die gekonnte Gesprächsführung ist Dreh- und Angelpunkt des Adventures. Kämpfe können auf mehrere Arten vermieden werden. Für erfolgreiche Gespräche gibt es auch mehr Erfahrungspunkte als für erledigte Monster.

Übel vermerkt wird das Töten einer freundlichen oder neutralen Person. Andere laufen dann vor der Gruppe weg und nur mit Mühe und dem Kauf einer Art „Ablaß“ kann man das Vertrauen in sich wieder herstellen. Für Statistikfans hat Olaf eigens einen Zähler eingebaut. Er gibt unter anderem die Zahl der Schritte, Begegnungen, getöteten Guten und Bösen an.



Geisterfahrer im Nebel ...



Rattensuppe und Hundeschwänze im Angebot

Grafik und Geräuscheffekte sind schön geworden, nur die eigenen Schritte knirschen arg laut. Ihr könnt bis zu vier Parties mit insgesamt 28 Leuten zusammenstellen und jederzeit zwischen ihnen wechseln. Stehen zwei Gruppen auf demselben Fleck, kann man ihre Charaktere austauschen. Die wichtigsten Werte der Partymitglieder sind um das 3-D-Bildfeld angeordnet. Statt ihrer kann ein Porträt zur Zeit aufgerufen werden. Joystick- und Tastensteuerung werden angeboten, doch ist das „Maus“en vorzuziehen.

Das Spiel strotzt vor liebevollen Details – und Zitaten. Da sieht man im Waffenladen Darth Vader, der seinen Lichtsäbel zum Überholen bringt oder begegnet man einem Mädchen aus *Hollywood Poker Pro*, diesmal großzügiger bekleidet. Weitere Beispiele: Nicht nur bei Levelerhöhungen, sondern auch zum Geburtstag bekommt ein Mitstreiter mehr Hitpoints spendiert! Das Porträt jedes Characters verändert sich mit seinem Alter und Zustand. Ist ein Kämpe z.B. betrunken, sieht man plötzlich Flaschen ... Je nach Intelligenz des Benutzers halten Gegenstände unterschiedlich lange. Auch deren Untersuchung zeitigt je nach Person andere Ergebnisse. Übrigens kann der IQ leiden, wenn man auf einen Politiker trifft und sich zu lange von ihm bereden läßt!

Fate paßt sich automatisch der Speichergröße an. Auch, wenn es großspurig klingt, sind 4 MByte optimal. Das Spiel läuft zwar auch unter 512 KByte, enerviert dann aber trotz zweier Laufwerke durch ständiges Nachladen. Festplatteninstallation wird möglich sein, da „nur“ Handbuchabfragen dem Kopierschutz dienen. Fate soll rund 100 Mark kosten und mit einem DIN A 3-Poster, sowie einer Karte der Wildnis geliefert werden.

Freunde geradliniger „Hack 'n' Slays“ werden sich an die umfangreichen Gespräche gewöhnen müssen, alle anderen voraussichtlich begeistert sein. Als Nächstes wird der ST bedacht, PC-Freunde müssen sich leider noch ein Dreivierteljahr gedulden. Da bei der Amiga-Version einige Sondergrafiken und jene für die letzten Dungeonlevel noch fehlen, verzichten wir auf einen vorschnellen Test. Sobald uns das komplette Abenteuer vorliegt, bekommt es seine Wertung. Bisheriger Eindruck: Hitverdächtig! ■

EVA HOOGH




WONDERLAND
dream the dream...
Es ist soweit!
Begleiten Sie Alice auf Ihre Reise durch das Wunderland, jetzt auch mit Ihrem Amiga (1 MB) oder Atari-ST (auch Monochrom!) und entdecken Sie ein anspruchsvolles, märchenhaftes Spiel, das fast keine Wünsche mehr offen läßt!
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Karasoft Thali AG
Magnetic Scrolls
Virgin
MASTERTRONIC
NEU!
Holen Sie sich jetzt die brandheißen Demo-Games kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit Testberichten, Preisausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen
Channel VideoDat
Infos im Fachhandel oder bei: Wiegand – Video-Daten-Systeme, Palmersdorfer Hof 11-19, 5040 Brühl, Tel.: 0 22 32/4 50 28, Fax: 4 46 99, BTX 45020.
Virgin

Todesschwingen über Ansalon



DEATH KNIGHTS OF KRYNN

System: PC (512 KByte, CGA – VGA, Ad Lib, Soundblaster), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rainbow Arts/Softgold, 4044 Kaarst 2.

Rest In Pieces? „Das ist nichts für mich", dachte sich Sir Karl, früherer Garnisonschef von Throtl in Ansalon. Zur Jahresfeier seines ruhmreichen Sieges über den bösen Myrtani jagt er allen Überlebenden einen gehörigen Schrecken ein: Sir Karl, der Euch in *Champions of Krynn* zur Seite stand und fiel, ist als Untoter geweckt worden und hat sich dem Heer des Bösen angeschlossen. Fassungslos fliegt ihm seine Geliebte, Lady Mara, in ihrer Silberdrachengestalt hinterher. Horden Untoter und gräßlicher Monster fallen ins Land ein. Ihr verschanzt Euch in Gargath und haltet tapfer die Stellung.

Mit DEATH KNIGHTS OF KRYNN liegt nun endlich SSIs Fortsetzung des ersten *Krynn/Dragonlance*-Rollenspiels vor. Es ist wie mit einem Paar liebgewonnener Schuhe: Man streift sie über, fühlt sich behaglich und läuft gleich los. Während der *Forgotten Realms*-Reihe allmählich die Themen ausgehen, gibt es im zweiten *Dragonlance*-Spiel reichlich Neues: Kulissen, Monster und Menschen unterzogen sich einer Schönheitskur; Frische Taktiken und Zaubersprüche sind gefragt, um den Unholden beizukommen. Schließlich beginnt man ja schon auf der siebten Erfahrungsstufe. Da warten keine jämmerlichen Kobolde mehr; es müssen schon mächtige Drachen, Höllenhunde oder Riesengolems sein . . . Ensprechend feine Sprüche warten im siebten und achten Level auf die Zauberer. Wie im Vorgänger beeinflussen die Phasen dreier Monde die Wirksamkeit der Magie und sind beide Klassen weiter unterteilt.





Die Idylle (oben) trügt: In Ansalon kriecht allerlei Böses herum (links)

Fotos (4): PC

Die hübsche, etwas grobe EGA-Grafik wird wie gewohnt eingesetzt. Links oben seht Ihr den Ortsausschnitt aus Sicht der ersten Person, bei Bedarf (aber nicht überall) wird eine Übersichtskarte des Gebietes eingeblendet. Rechts oben sind die Partymitglieder aufgeführt, unten liegen ein Textfenster und die Menüleiste quer. Bei Überlandreisen wird eine große Landkarte eingeblendet. Leider hat man den nach *Pool of Radiance* eingeführten „Move"-Modus beibehalten, den man nach jeder Sonderaktion erst wieder aufrufen muß, bevor sich die Gruppe weiterbewegen kann. Davon abgesehen, ist die Maus-, Tasten- oder Joysticksteuerung kaum gewöhnungsbedürftig. Schade, daß man sich bei der Musik nicht ein bißchen mehr Mühe gegeben hat. Ganz zeitgemäß ist die Aufmachung im Zeitalter von *King's Quest V* oder *Eye of the Beholder* nicht mehr. Doch das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden . . .

SSI hat die fünf einstellbaren Schwierigkeitsgrade beibehalten – je einfacher die Stufe, desto harmlosere Monster treten auf und weniger Erfahrungspunkte gibt es nach Kämpfen. Entgegen dem Vermerk auf der Reference Card ist auch der praktische „Fix"-Befehl wieder ausführbar. Mit ihm heilen die Kleriker im Camp alle Wunden der Party und rasten automatisch so lange, bis sie ihre Zaubersprüche wieder gelernt haben.

Im Fort übernehmt Ihr zunächst einige Aufgaben, gewinnt an Erfahrung und findet trotz des Belagerungszustandes die Annehmlichkeiten des Lebens vor: Ein warmes Bett zum Ausruhen, einen freundlichen Priester, Waren, Bank und Trainingshalle. Zahlungsmittel sind jetzt Stahlmünzen, der Krieg hat seine Opfer gefordert.



»Sir Karl strikes back – aus Freunden wurden Feinde. . .«

Bald wird Gargath zum Ausgangspunkt gefährlicher Reisen nach Dargaard, Throtl oder Cekos. Die Machenschaften des ehemaligen Ritters Lord Soth bereiten Euch auf Schritt und Tritt schlimme Überraschungen. Das Böse ist immer und überall, Dungeons und Fallen sind dort, wo man sie kaum vermutet. Der Spielverlauf ist eine gelungene Mischung aus dem *AD&D*-Erstling *Pool of Radiance* und dem ersten *Krynn*-Klopper. Stetiger Fortschritt mit zahlreichen Überraschungen fesselt viel mehr als z.B. *Curse of the Azure Bonds* mit seinen vier hammerharten Hauptkämpfen und der „Beschäftigungstherapie" dazwischen.

Wer seine *Champions* nicht importieren möchte, kann neue Charaktere aus sieben Rassen und ebensovielen Klassen erschaffen. Zahlreiche Mischberufe sind natürlich auch wählbar. Ein bis zwei Solamnic Knights braucht Ihr, um das Spiel zu beenden. Bewährt haben sich zudem weibliche Kleriker und Magierinnen mit Kampffähigkeiten. Ein Mitglied sollte Diebesqualitäten besitzen, eines der Kender-Rasse angehören. Dank der zehn speicherbaren Spielstände läßt sich nach Herzenslust experimentieren!

Ein Kopierschutz ist wieder in Form von Handbuchabfragen zu Spielbeginn eingearbeitet. Außerdem sind an bestimmten Stellen Tagebuch-Eintragungen nachzulesen. Hier haben sich die Spieleväter einige „rote Heringe" einfallen lassen! Kann es sein, daß Maya ...? Jetzt muß ich mich aber wieder um die Zombiehorde kümmern – auf Wiedersehen im Land der Drachen! ■

Eva Hoogh

Grafik (EGA)	**8**
Steuerung	**8**
Handlung	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



Noch während der Begrüßungsfeier (oben) werden die Gäste von Lord Soths Schergen heimgesucht (unten).



Arena frei für Scharfschützen!



DISC

System: Atari ST (getestet), Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** DM 89, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

„Discaido, der Weltsport. Verpassen Sie nicht die samstägliche 3-D-Holo-Übertragung des größten galaktischen Ereignisses! Seien Sie live dabei, wenn sich die besten Kämpfer die Discs um die Ohren werfen!"

Dank Loriciel könnt Ihr Eure Trainingsrunden, Wettkämpfe und Meisterschaften vor dem heimischen Bildschirm austragen. Zwei Spieler stehen einander auf freischwebenden, von teils unsichtbaren Mauern begrenzten, Plattformen gegenüber. Vor futuristischer Landschaft werfen sie Scheiben, um den Gegner und seine in Felder aufgeteilte Plattform zu treffen. Geschickte Spieler fangen die Disc auf und werfen sie zurück. Die Scheibe nimmt dann die Spielerkennung (weiß bzw. orange) an.

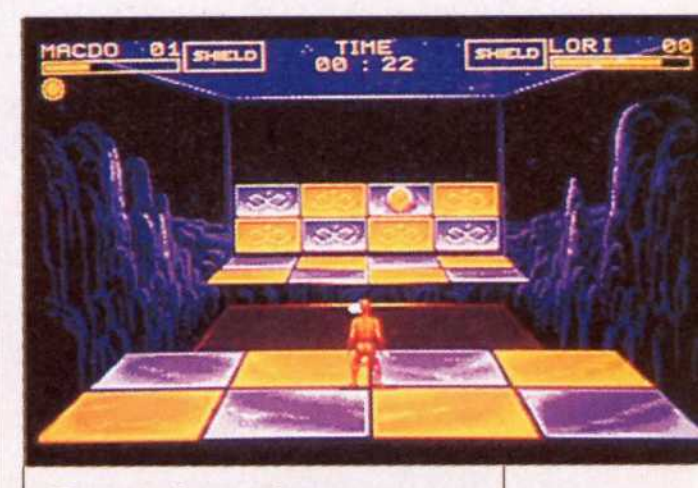
Jeder Treffer schwächt den Gegner bzw. das beschossene Feld. Nach mehreren Treffern löst sich die jeweilige Kachel auf und erhöht des Gegners Absturzgefahr. Im Falle eines Falles gewinnt der and're alles. Dem winken vom Novice über den Veteran bis zum Great Guide insgesamt acht Rangerhöhungen. Von spärlichen Sounds begleitet, steuert man seinen Kämpfer angenehm flüssig: Feuerknopfdruck und eine schnelle Joystickbewegung in Wurfrichtung lassen sich schon nach wenigen Minuten problemlos ausführen.

Das Team um *Christophe Gomez* hat mächtig an der eleganten Spieleranimation gefeilt, dem Dutzend Gegnern deutliche Eigenheiten verpaßt und feine Boni (z.B. schnellere Disks) eingearbeitet. Der Fortschritt Eurer Spielfigur läßt sich speichern. Wer mag, spielt gegen einen Freund, der sich dann eine andere Figur aus der Riege aussucht. Als Kaufanreiz legt Loriciel den ersten 10.000 Packungen eine schicke, garantiert wurfechte, Stoffscheibe bei.

Das futuristische ST-Frisbee hat klaren *Tetris*-Charakter: Spielen, bis die Augen tränen und „immer 'mal wieder"! Leider hat Discs einen Haken: Fast das gesamte Geschehen gab es vor sechs Jahren in besserer Ausführung als Spielautomat. *Discs of Tron*, frei nach dem bahnbrechenden *Walt Disney*-Film, ist der unsichtbare Pate. Wen aber diese Scheiben-Bremse nicht stört, der wird etliche hektische Stunden im Discaido-Stadion verbringen! ■

Eva Hoogh

Grafik	**7**
Sound	**4**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**



Tron läßt grüßen

Polygone im Clinch



4D SPORTS BOXING

System: PC (mind 512 KB; 3.5" und 5.25" in der Packung; Hercules, CGA, EGA, VGA/MCGA; Soundblaster, AdLib, 286-er mit mind. 12 MHz empf.), **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Distinctive Software/ Mindscape, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Bei dem mageren Sportangebot in diesem Monat für die heimischen Rechner tut es gut, wenn sich eine Firma wie MINDSCAPE mit ihrem neuesten Produkt mal einer Sportart widmet, die in letzter Zeit eher unbachtet blieb. Nein, die Rede ist nicht von exotischen Dingen wie Hallenhalma oder Kirschkernweitspucken: Ums Boxen geht's! Wenn die behandschuhten Fäuste immer wieder auf diverse Gesichtspartien des Gegners eindreschen, wenn den Kontrahenten der Schweiß in Strömen fließt - wenn dies vorhanden ist, ist die Atmosphäre eines richtigen Boxkampfes komplett.

Der Programmentwickler DISTINCTIVE SOFTWARE hat sich bemüht, bei 4D SPORTS BOXING alles so perfekt wie möglich zu machen. Der wesentliche Unterschied zu den herkömmlichen Boxspielen besteht in der Darstellungsweise. Verwendet wurden keine herkömmlichen Sprites und Grafiken, 4D Sports Boxing arbeitet komplett mit in Echtzeit berechneten Polygonen. Will heißen: Alle Animationsschritte der Boxer sowie die Verschiebungen der Kameraperspektive Raum wird durch entsprechend gezeichnete und ausgefüllte Vektorgrafiken dargestellt: Der große Vorteil: Die Bewegungsabläufe können - bei entsprechender Rechnerleistung - unglaublich naturgetreu gestaltet werden, ohne daß gleich tausende von Sprites auf dem Bildschirm herumtanzen müssen. Damit das ganze Geschehen nicht übermäßig rechenzeitaufwendig wird, mußten natürlich leichte Abstriche am Aussehen der Boxer gemacht werden. Sie sind allesamt ein wenig kantig und ohne echte Gesichtsformen. Aber was soll's, wenn dafür der Spielablauf stimmt?

Distinctive Software hat die Möglichkeiten der Vektorgrafik-Darstellung weidlich ausgenutzt. Während des Spiels und in den Kampfpausen können einzelne Szenen mit einem Bedienpult, ganz wie am VCR, zurück- und vorgespult, gestoppt, abgefahren oder in Zeitlupe betrachtet werden. Als besonderen Clou erlaubt 4DSB eine Fülle von Kameraperspektiven, die ebenfalls beim Replay berücksichtigt werden können. So kann die Kamera in der Luft, von verschiedenen Diagonalstellungen oder direkt am oder im Ring postiert werden. Vom Blick aus den Zuschauerrängen bis hin zum ausschließlichen Augenkontakt mit dem Gegner, vor- und zurückgezoomt, ist alles möglich, von Hand einstellbar oder im computergesteuerten TV-Studio automatisch abwechselnd. Ausnahme: Wird das ebenfalls polygone Publikum hinzugeschaltet, bleibt nur noch **eine** Kameraperspektive übrig - die Rechnerleistung ist halt am Ende.

Neben all der Technik bietet 4DSB natürlich eine Fülle von Sportfeatures. Bis zu zehn selbstkreierte Boxer (Kriterien: Kraft, Schnelligkeit, Standvermögen, etc.) können in die „Exhibition" oder gar zum „Main Event" geschickt, ihre Karriere auf der Hall-of-Fame-Tafel verfolgt werden. Vor jedem Kampf wird zudem im Gymnastikraum kurz trainiert, um bestimmte Eigenschaften zu verbessern. Und dann geht's in den Ring! Elf verschiedene Schlag-, vier Blocks und acht verschiedene Bewegungsmöglichkeiten machen den Fight im Ring variantenreich.

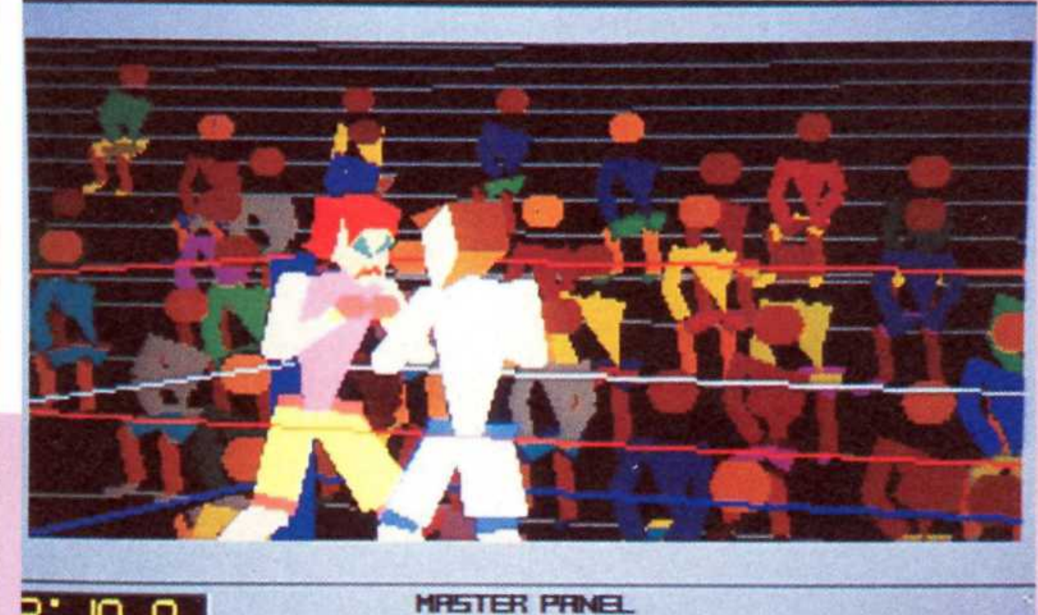
Leider bleibt der Boxfight trotz aller technischen und spielerischen Möglichkeiten eher eine Prügelei. Mit der Tastatur kann das Game nur mäßig gespielt werden, bei Benutzung des Joysticks wird der Kampf schnell zum offenen Schlagabtausch. Zu unübersichtlich, zu hektisch wird 4DSB schon nach kurzer Spielzeit. Das Training im Gym bringt zudem fast nichts.

Dabei liegt es sicher nicht an der guten Rechnerausnutzung, daß das Spiel weniger den Geist denn die schnellen Triggerfinger fordert. Wer dieses Spiel nämlich auf einem XT benutzt, schlimmstenfalls langsamer als 10 MHz, wird nur noch Zeitlupenanimation zu sehen bekommen. Auf VGA mit einem AT mit 16 MHz sieht das Ganze hingegen sehr ordentlich aus.

Keine Frage: 4D Sports Boxing ist kein schlechtes Spiel. Bei meinen diversen Testkämpfen kam ich manchmal richtig in Fahrt, setzte meinen linken Haken und die rechte Gerade präzis, bis der Feind angezählt wurde. Es wurde aber schon nach vier, fünf Kämpfen klar, daß der Spieler kaum eine Chance erhält, seine Möglichkeiten durch die Spielpraxis zu verbessern, das gebotene Repertoire also auch voll auszunutzen. Damit bleibt es bei diesem Fazit: Ein guter Versuch, aber noch nicht überzeugend. ■

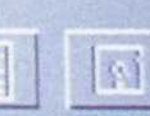
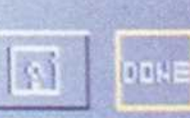
Michael Suck

Grafik/Animation	**10**
Sound (Adlib)	**8**
Realitätsnähe	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**







Saddam versucht sich jetzt als Boxer.

Reizend!

Elvira ® ™

mistress of the dark

Es ist endlich soweit: Nun gibt es **ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK** auch für Euren **Commodore 64/Diskette**. Das dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen!
Seid Ihr neugierig?
Dann fordert bitte die **spielbare** Demo-Diskette (C 64/Diskette) an, **und zwar unter Einsendung von 5,-- DM und eines frankierten (1,70 DM) und adressierten Rückumschlages.**
Schickt dann Euren Demo-Wunsch an folgende Adresse:
UNITED SOFTWARE GMBH
Kennwort: **ELVIRA-DEMO**
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2
Die vollständige Version wird ab Mitte April im Handel erhältlich sein.





Elvira ® ™ are trademarks of Queen "B" Productions

United Software
Das relevante Programm

Wernher und Albert hätten sich gefreut ●



ATOMINO

System: PC, Amiga, ST und C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 90 (PC), ca. 80 (Amiga, ST) und ca. 40 DM für C-64, **Hersteller:** Play Byte/Blue Byte, Mühlheim-Ruhr, **Muster von:** Blue Byte, 4330 Mühlheim/Ruhr.

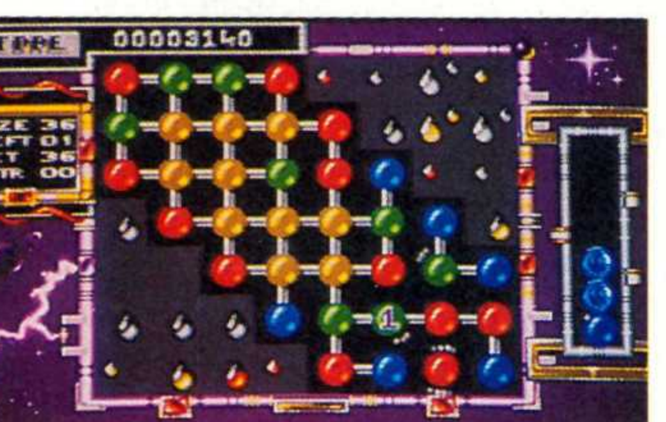




Foto: Amiga-Version

BLUE BYTE - bestens bekannt durch Titel wie *Great Courts I+II* sowie *Twin World* - hat kürzlich ein neues Label namens PLAY BYTE ins Leben gerufen. Das erste Produkt dieses Labels ist nun endlich fertig, und - einen besseren Einstand hätte man gar nicht haben können. ATOMINO heißt das Game, das mich viele, viele Stunden vor dem Screen fesselte und kaum noch losließ.

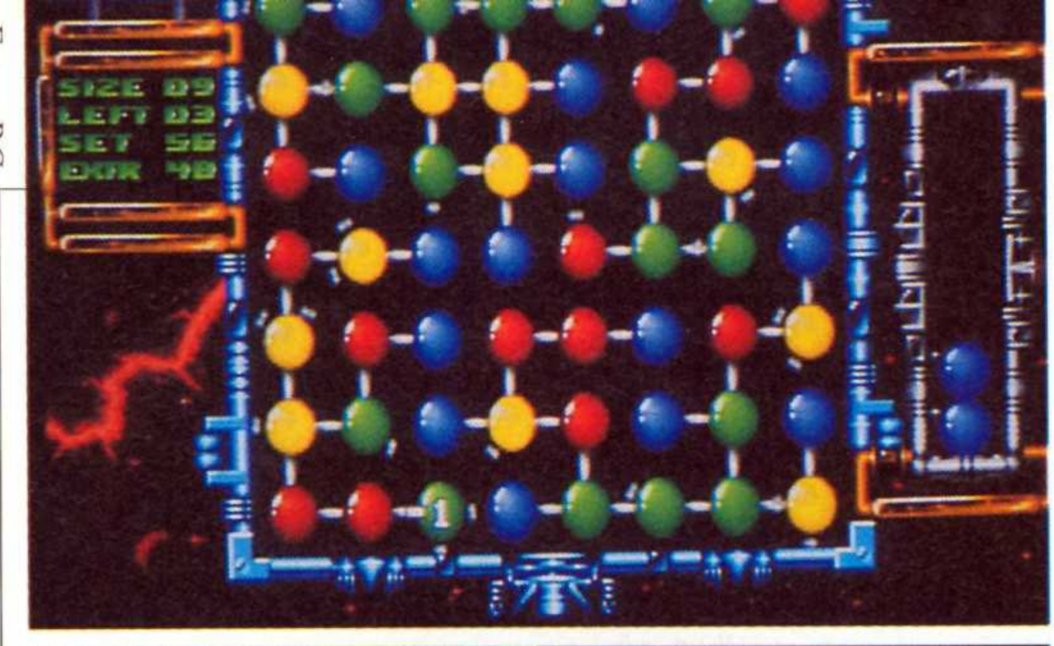
Die Spielidee Atominos ist simpel wie die *Tetris', Atomix'* oder diverser anderer Grübelgames. Die Aufgabe besteht nämlich lediglich darin, verschiedenwertige Atome, die nach und nach in eine Tonne fallen, auf dem Spielfeld so geschickt zu verbinden, daß sich daraus ein Molekül bildet. Keine Angst, man muß kein Chemie-Genie sein, um mit dem Game was anfangen zu können, denn das sehr gute und lustige Handbuch klärt den Spieler vollends über die Regeln des Programms auf.

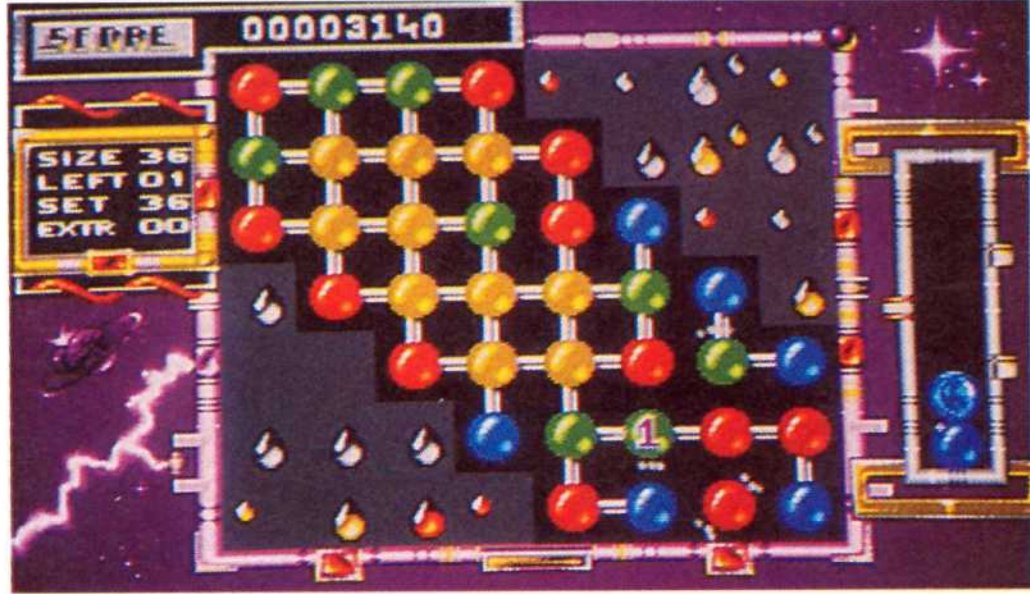
Um das Ganze einmal kurz zu erklären: Je nach Atom verfügt dieses über ein bis vier freie Bindungen, welche in Form von kleinen Bällchen angezeigt werden. Wird ein neues Atom neben ein vorhandenes gesetzt, welches noch mindestens eine freie Bindung aufweist, so verbinden sich diese, und jedes weist eine freie Bindung weniger auf. Enthält eine Atomverbindung keine einzige freie Bindung mehr, so schimpft sich dies Molekül und verschwindet vom Bildschirm. (Anmerkung: Die ist chemisch zwar nicht korrekt, doch was soll's?!)

In dem ersten der zwei Spielmodi gibt es vor Beginn eines jeden Levels eine Aufgabenstellung. So müssen beispielsweise drei Moleküle mit mindestens 19 Atomen gebildet werden, ehe es zur nächsten Stage geht. Dort könnte es sein, daß ein vorgegebenes Muster mit einem einzigen Molekül ausgefüllt werden muß, oder vorgegebene Atome müssen entfernt werden.

Die zweite Variante bietet Atomino pur. Ohne jegliche Aufgabenstellung versucht man hier, so viele Moleküle wie möglich zu bilden. Das Spiel ist dann beendet, wenn der gesamte Bildschirm gefüllt ist und es keine Möglichkeiten mehr gibt, Moleküle zu bilden. Wartet man mit dem Setzen eines Atoms zu lange, so werden die nächsten, die immer schneller nachkommen, in einer Tonne zwischengelagert. Befinden sich sieben Atome in dieser Büchse, so hat der Spieler genügend „atomisiert" und darf sich bei entsprechender Leistung in die speicherbare High-Score-Liste eintragen.

Foto: PC





Ein Jokeratom, das beliebig eingesetzt werden kann, erleichtert das Spiel, und eine schwer zu erreichende Extrarunde sorgt für zusätzliche Punkte.

Die Spielidee mit den Atömchen ist nicht mehr ganz neu, denn *Atomix* und *Shuffle* griffen dieses – in letzter Zeit immer beliebter werdendes – Thema auf. Doch Atomino unterscheidet sich im Spielablauf stark von den oben genannten Spielen. So kann auch nicht die Rede davon sein, daß Play Bytes Produkt abgekupfert sei, zumal das Game schon vor rund einem Jahr mehreren deutschen Softwarehäusern angeboten wurde, also bevor die anderen Programme erschienen. Blue Byte reagierte am schnellsten und bewies den richtigen Riecher, als man den Vertrag mit den drei Ost-Berliner Programmierern abschloß. Diese zeichnen übrigens sowohl für die C-64-Version als auch für die PC-Fassung verantwortlich. Obwohl das PC-Terrain für sie recht neu war, brachten sie eine hervorragende Konvertierung des C-64-Originals zustande, die sogar sämtliche Versionen übertrifft.

Die Amiga- und ST-Atominos wurden von den Blue-Byte-Programmierern umgesetzt.

Atomino macht auf sämtlichen Systemen eine glänzende Figur. Vor allem auf dem PC macht das Spielen einen Heidenspaß, und dazu trägt nicht nur die starke VGA-Grafik bei, auch der AdLib-Sound – schön heavy – tut sein übriges. Wer ein kniffliges Denkspiel sucht und noch nicht eines der Konkurrenzspiele besitzt, der sollte sich Atomino auf alle Fälle zulegen. Fünfundsechzig feststehende Level sorgen für langen Spielspaß. Danach ist aber noch lange nicht Schluß: Per Zufallsgenerator tauchen bereits gespielte Stages wieder auf – nur schwieriger. Dieses Spiel ist nicht nur für Mini-Einsteins und Wernher von Brauns fesselnd! ■

Hans-Joachim Amann

	PC/Amiga/ST/C64
Grafik	**6/5/5/5**
Anleitung	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leist.	**10/10/10/11**





Auf großer Fahrt



GALLEONS OF GLORY – THE SECRET VOYAGE OF MAGELLAN

System: PC (512 KByte), gängige Grafikkarten, Ad Lib- und Soundblaster-Karte, **empf. VK-Preis:** ca. DM 99, **Hersteller:** Broderbund, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

BRODERBUND läuft zu voller Form auf. Nach dem fantastischen *Dark Heart of Uukrul* und *Centauri Alliance* liegt jetzt GALLEONS OF GLORY – THE SECRET VOYAGE OF MAGELLAN vor. Wieder betreten die Kalifornier Neuland, wieder gelingt ihnen der Streich. Eine Handels- und Entdeckerreise des Ferdinand Magellan bildet die farbige Kulisse für ein weltpolitisches Ränkespiel auf dem PC.

1519: Spanien und Portugal wetteifern um die Herrschaft der Meere, Länder und vor allem Handelsrouten. Die päpstliche Bulle von 1493 hat die Welt endgültig aufgeteilt, verbissen liegen die Rivalen einander am Hals. Mit allen Mitteln der Spionage und Sabotage (wie leicht verdarb schon ohne Nachhilfe der Schiffsproviant ...) sollen Entdeckungen und Eroberungen des Feindes verhindert werden. Als Magellan nach zahlreichen Fehlversuchen die königliche Erlaubnis zu einer weiteren Fahrt erhält, werden nicht nur ehrliche Matrosen in See stechen ...

Durch eine fundierte geschichtliche Abhandlung eingestimmt, begibt sich der Spieler, alias Neuspanier Magellan, auf die weite Reise. Ziel ist es, die südamerikanische Küste zu erforschen, Schätze anzuhäufen und schwungvollen Handel mit den Einwohnern zu treiben. Schließlich muß die Magellan-Straße, Abkürzung des gefährlichen Weges um Kap Hoorn und Öffnung zum Pazifik, entdeckt werden.

Drei Schwierigkeitsstufen, symbolisiert durch die Wahl verschiedener Galleonen, lassen sich einstellen. Auf den ersten zwei Stufen taucht gelegentlich ein hilfreicher Astrologe auf, um Tips zu geben. Im letzten Grad dagegen ist man auf seinen eigenen Scharf- und Gemeinsinn angewiesen. Ihr müßt Euch über die Lage an Bord auf dem Laufenden halten, um gute Stimmung ebenso wie um tadellosen Schiffszustand kümmern, Reparaturen anordnen und für ausreichend Proviant sorgen.

»Gold, Gewürze und Gewinn – gerne langt der Käpt'n hin!«

Anhand der Landkarte verfolgt Ihr Eure Route. Zahlreiche unentdeckte Buchten laden zum Erforschen ein. Mit etwas Glück findet man nette Eingeborene und Schätze – allzu oft heißt es aber, wütende Angriffe zu parieren. Nebenbei läuft die Zeit gnadenlos weiter. Wird Euch gelingen, woran Kolumbus scheiterte – die Entdeckung der westlichen Handelsroute nach Indien?

Galleons of Glory erinnert stark an *King's Bounty*, sind doch beide anfängerfreundliche Strategiespiele. Originell aufgebaut, mit adventure-ähnlicher Grafik und übersichtlichen Menues, sind die Galleonen leicht zugänglich. Ihr könnt die gesamte Reise per Joystick, Maus oder Tasten steuern und natürlich speichern. Wem die Brise zu steif ins Gesicht weht, der kann natürlich wiederholt die Leinen los legen. Ein Logbuch verzeichnet Vorkommnisse und Schiffszustand, elf hilfreiche Crewmitglieder liefern Informationen und geben Befehle weiter. Unerwartete Ereignisse erfordern oft rasche Entscheidungen.

Disketten beider Formate liegen der Packung bei. Einen Kopierschutz gibt es netterweise nur durch Handbuchabfragen, so daß man Magellan getrost auf der Festplatte einrichten kann. Die Anleitung erläutert Spielprinzip und Eure rund 40 Handlungsmöglichkeiten. Dank anschaulicher Darstellung findet man sich auch ohne gute Englischkenntnisse zurecht. Den – faszinierenden – geschichtlichen Hintergrund muß man sich dann aber aus anderen Quellen erschließen.

Bei jedem Spiel wird die Landkarte neu gezeichnet, gibt es andere Schätze und Zufallsbegegnungen. Selbst Profis werden an diesem Segeltörn zu knabbern haben. Eine gehaltvolle Mischung, die Broderbund bald den Vielseitigkeitspreis bescheren kann! ■ *Eva Hoogh*

Grafik ... EGA/VGA	**6/7**
Anleitung	**9**
Spielaufbau	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

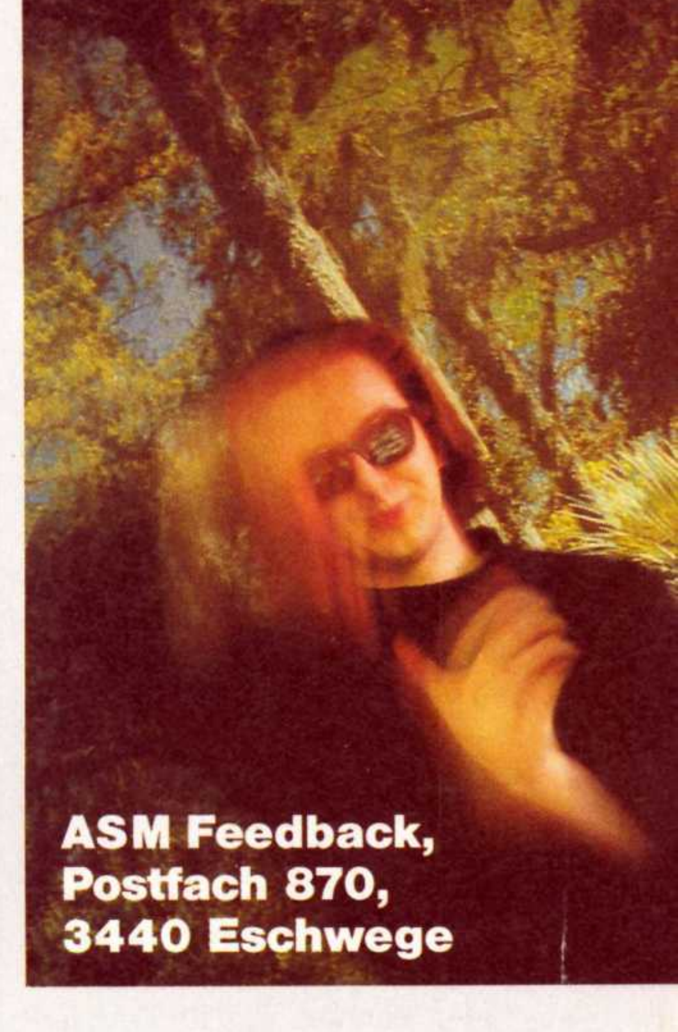


FEED BACK

Briefe an die Redaktion

....und seid Ihr nicht willig,....

....dann rauch' ich im Wald! Aber halt, ich bin ja Nichtraucher! Kommen wir nun aber zu etwas völlig anderem. Willig werd' ich Euch schon machen – schreibwillig, versteht sich. Ab der nächsten Ausgabe werden wir nämlich eine Seite mit Clubadressen anlegen. Wie jetzt natürlich jeder gleich jubeln wird, ist dies ein heldenhafter Schritt zur Bekämpfung der sog. und gefürchteten „Computer-Vereinsamung", die ja sogar sehr, wenn nicht gar krass und wirklich mit großem Ausmaß. So sehen wir das nämlich auch! Daß wir dafür einige Angaben brauchen, dürfte ja klar sein, aber das wird alles an gegebener Stelle erklärt, und nicht hier. Hier steht nämlich wichtigeres. Von Zeit zu Zeit. Das wirklich neue und gute Thema für das Feedback ist nach wie vor nicht gefunden, was bedeutet, daß wir uns an Aktualitäten etc. entlanghangeln, Fragen beantworten, Anschuldigungen abschmettern und uns den Breitseiten der Kritik mutig entgegenstellen. Na ja, so schlimm war's auch wieder nicht, denn a Mann is' schließlich a Mann, und Amann bleibt Amann, so wie Blaukraut Blaukraut und Brautkleid Brautkleid bleibt. Wenn Ihr das fünfmal schnell hintereinander sprechen könnt, dann könnt Ihr's, wenn nicht dann nicht. Und wenn Ihr uns schreibt, und die Post streikt nicht gerade, dann kommen die Briefe auch an. Und jetzt ist es wieder soweit! Ich verabschiede mich, und die Adresse folgt. Ciao, Euer Uli!



ASM Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege

„Schwarze Schafe"

Ich finde es völlig richtig, daß sich in der letzten Ausgabe jemand über die sogenannte „Cracker"-Gruppe 'Black Monks' Luft gemacht hat. Die Jungs bringen nämlich den ganzen „Berufszweig" in Verruf.

Leider gibt es immer wieder schwarze Schafe, die glauben, sie können ein paar lausige Intros schreiben, Anzeigen in Computermagazinen aufgeben, um dann Freaks um ihre Discs und Geld zu betrügen.

Aber: Nicht alle Gruppen sind so!!!

Schwarze Schafe wie Black Monks sind da eine Ausnahme. Ich bezweifle aber auch, daß der Sohn von diesem Herrn, der den netten Brief geschrieben hat, nicht auch schon vorher im Besitz von raubkopierten Spielen war.

Ich und auch die anderen Crew-Member (....) hoffen, daß es solchen Typen, wie die Black Monks es sind, den Amiga in seine Einzelteile zerlegt.

(....)

Hardware/Magic Lightning Crew

„Aggressiv, dünnsinnig & verbohrt"

Warum eigentlich sind viele Eurer Leser so aggressiv, dünnsinnig und verbohrt? Sollte das Geschreibsel im Feedback etwa als Auswirkung einer (vor-)pubertären Phase der Schreiber zu verstehen sein, oder bestätigt sich das Gerücht nun doch, daß Computerspielen verblödet?!?

Warum z.B. stempelt ein gewisser Mr. AMS, nur weil er ein bißchen assemblieren und seine Brotkästen bedienen kann, fast alle Amiga-User als überhebliche Computertaugenichtse ab, welche noch nicht einmal ihr Diskettenlaufwerk richtig im Griff haben, während er im gleichen Brief von Toleranz redet? Toleranz hört bei Mr. AMS spätestens dann auf, wenn er etwas tolerieren soll. Wahrscheinlich wurmt es ihn tierisch, daß seine 16 Bit auf zwei Rechner verteilt sind, anstatt in einer Kiste richtig einen loszumachen.

Als Folge dessen versteht er jeden Spaß eines Amiga-Users als direkten Angriff gegen ihn und seine zwei Nesthäkchen (dabei muß ihm völlig entgangen sein, daß Amiga-Besitzer gar keinen Grund haben, überheblich zu sein, hat doch der PC den Amiga klammheimlich in Grafik, Sound und Rechenleistung überrundet!).

Mr. AMS ist mit seinem Schreiben beileibe kein Einzelfall, aber trotzdem ein schönes Beispiel.

An viele andere Feedback Schreiber geht nun meine nächste Frage:

Ist es eigentlich cooler, die paar englischen Brocken, die man nun kann irgendwie, irgendwo, irgendwann in seinen Text einzubauen (das färbt inzwischen schon auf ASM-Redakteure ab!!!)?

Mannis Idee von der Berichterstattung über Kriegsspiele, Simulationen und Strategie-Games dieser Art Abstand zu neh-

men, halte ich für mehr als nur lobenswert. Warum aber soll dieser Krempel nur für einige Zeit aus dem Blatt bleiben, von mir aus könnte diese Art von Spielen für immer aus der ASM verbannt werden. Es grenzt doch fast schon an Perversion, daß Muttis Liebling am heimischen Computer reihenweise Städte, Panzer und Fabriken bombardiert oder frohen Mutes ganze Scharen von Soldaten und andere Menschen umrattert, während überall auf der Welt (nicht nur im Golf!!!) Kriege toben und Menschen unschuldig sterben müssen. Bei solchen Spielen wird einer Menge labilen und unfertigen Charaktern suggeriert „Krieg macht Spaß".

Henrik Ballwanz

„Hello again"

Tach, ich bin's wieder, Schorle (....). Ich freue mich natürlich über die Vielzahl an Reaktionen auf meinen Brief. Das Feedback war diesmal um einiges interessanter als letztes Mal (Ist ja auch alles besser als die verblödeten Themen, die sonst so drinnen sind). Nun teilen ja nicht alle Leute meinen Humor (Ist auch ganz gut so, sonst müßte ich mir über denselben nämlich mal so meine Gedanken machen), aber ob einem der Brief nun gefallen hat oder nicht, das Ding war eine halbe Spalte lang, also hängt Euch wegen dem einen Brief (naja, mit diesem hier sind's zugegebenermaßen schon zwei, ist aber auch der letzte) nicht so rein. Hätten ja über Okkultismus reden können, was für eine Bereicherung!! Unter Drogen stand ich, als ich den Brief verfaßt habe, wie Toky O. (3/91) behauptet, übrigens nicht. Hab' ich gar nicht nötig, bin auch so verrückt genug. Mit dem Rest seines Briefes hat der Junge aber recht. Aber die Redaktionsknechte scheinen einfach nicht dazuzulernen. Da blättere ich doch nixahnend die ASM 3/91 durch und was muß ich sehen: Seite 80 sind 4 UNFASSBAR spärlich bekleidete Frauen eng umschlungen von geifernden Bestien. Ich hoffe doch, daß Silvia Weyrauch uns zu diesem Thema einen weiteren Brief beschert (Ich bin auch ungern der Einzige, der die ASM-Leserschaft belustigt). Von dem Kerl oben auf S. 82 will ich ja gar nicht reden. Habt Ihr überhaupt eine AHNUNG, wie tief mich das in meiner Männlichkeit verletzt? Noch ein letztes Wort zu den Schweinen. Man vergräbt die mit der hinteren Hälfte nach unten. Also muß der Teil vom Schwanz bis zur Mitte des Körpers in der Erde sein.

Schorle, der Gnom in Strapsen

(Anm. d. Red.: Na, dann mach's mal gut.)

EINE KORREKTUR

zur letzten Ausgabe muß hier angebracht werden. Auf der Seite 100 hieß es am Ende des Textes „... liegt ein Wings of Death"-Game bei. Das mußte natürlich „... liegt ein ...-Demo bei" heißen. Wir möchten uns bei allen, denen dadurch Unannehmlichkeiten entstanden sind, entschuldigen·

Die Red.

„Elvira – die Komplett lösung"

Zu ASM 3/91. Das, was Redeye geschrieben hat, über die Oldie-Karte find' ich Spitze. Zum Viper V, ebenfalls ASM 3/91, wegen Elvira-Adresse:
Sie heißt Cazandra Patternon oder Pettenon, ich erinnere mich nicht mehr. Jedenfalls mußt Du an:
Elvira
c/o CBS T.V.
51 West 52nd ST
New York, NY 10019

oder

Elvira
c/o Fox Broadcasting Company
P.O. Box 900
Beverly Hills, California 90213
schreiben.
Wegen einer Beziehung: Zu spät, denn sie ist seit Jahren glücklich verheiretet und hat zwei Kinder. Sie selber ist Ende 40 und hat naturlange, braune Haare. Diese Angaben sind noch on 1987, als ich sie das letzte mal gesehen habe. Ich hoffe, ich hab Dir etwas geholfen.

Roger T. Carleton

„Moral & mehr"

Hey Leute! Ihr habt schon wieder einen Alphabeten dazu bekommen, Euch zu schreiben! Ich hab mir nämlich vor ein paar Tagen die ASM (nicht „der" ASM!) 3/91 gekauft (ist Euch gut gelungen!). Tja! Und als ich das Feedback aufschlug kam die Erleuchtung. „Du mußt die Menschheit vor der vollkommenen Blödheit bewahren und Deinen Senf dazugegen (intelligenten Senf).
Also! Let's start!
1. An Silvia Weyrauch. Du glaubst wohl die Moral mit dem Spaten gefressen zu haben, was? Wenn es nach Dir ginge, würdest Du doch alle zum Tode verurteilen, die zeigen was sie haben. Ich persönlich habe nichts gegen solche Bilder, wenn sie gut gemacht sind! Du kannst ja ins Kloster gehen, wenn Dir die Einstellung der Männer (ich schätze, 80% sind meiner Meinung) nicht paßt!
2. Zu dem Brief von Rotauge (sorry!) Redeye. Wer sagt, daß auf dem C-64 keine guten Games mehr rauskommen? Was ist denn zum Beispiel mit Turrican 1+2, oder mit Rainbow Islands, hä? Das sind doch wirklich gute Games, und es gibt noch viele die genauso gut oder sogar noch besser sind! Was hast Du eigentlich für'ne Kiste?
Du hast geschrieben: „Wenn Ihr keine besseren Briefe bekommmt (was ich stark bezweifle) dann macht das Feedback einfach kürzer!"
1. Das „ist" ein besserer Brief!
2. Ich bin für die Meinungsfreiheit (wir leben schließlich in einer Demokratie)!
3. Wenn es Dir nicht paßt, dann reiß' die Seite doch einfach raus!
3. Den Secret Service abschaffen? Du spinnst wohl! Willst Du mich ruinieren?
4. Wenn Dir die Titelbilder nicht gefallen, hast Du wohl Pech gehabt! Du sollst schließlich nicht das Bild, sondern die Zeitung kaufen.

Motten Ware!!

„Persil & Nemesis"

Also kaum habe ich die neue ASM (Verzeihung, den neuen ASM, aber was solls!) aufgeschlagen, da fällt mein entsetztes Auge (....) auf „Michael

C-L-U-B-S

Ab der nächsten Ausgabe werden wir eine Extra-Seite für Eure Adressen einrichten, um so die softwaregefährdete, arme Jugend aus ihrer Einsamkeit und Isolation am Computer in den freundschaftlichen Kreis ... naja, und so fort. Wenn Eure Clubadresse also in unser Register aufgenommen werden soll, müßt Ihr uns folgende Infos geben:
Clubname, Anschrift/Kontaktadresse, Systeme, Mitgliedschaftsbedingungen, Anzahl der Mitglieder, Aktionen/Leistungen des Clubs – & Besonderheiten.
Das Ganze schickt Ihr mit dem Vermerk „C-L-U-B-S", ans FEEDBACK. Alles klar! Ok!

Euer Uli!

Jackson" (. . . .). Nachdem ich also drei Tage später wieder aus der Nervenheilanstalt entlassen wurde, wagte ich einen neuen Versuch und konnte mich glatt bis zum Feedback durchschlängeln. Doch dort packte mich das Entsetzen dann erneut. Uli ohne sein Gesicht, oder war es die Brille? Nun, nach dem Entschlüsseln des Vorwortes kam durch, daß Uli anscheinend an einer mysteriösen Schleimhautinfektion leidet (Uli, gute Besserung, alle ASMler stehen hinter Dir und niesen mit).

Aber nun zum wahren Grund meines Gedrückes. Johnny (Ausg. 2/91) meinte, man sollte zur Senkung der Softwarepreise WERBUNG vor die Spiele setzen. Nun gut, die Idee ist gut, aber wenn ich fünfmal am Tag „Zehwa reinigt auch ihre vier Buchstaben" mit dem passenden Bild dabei sehen würde, ginge mir das sehr auf den Keks. Außerdem, wer will verhindern, daß die Werbung verändert wird, somit also einen neuen Eindruck hinterläßt? Das ist aber eigentlich nur Nebensache, das wichtigste ist, wer sollte werben, wie, und wieviel Speicherplatz sollte diese Werbung auf der Diskette einnehmen?? Muß ich also in Zukunft damit rechnen, daß ich nicht nur am Fernseher, sondern auch an meiner geliebten Brotkiste, Amiga, 386-er usw. mit Waschmittel-, Kaffee-, Zahnpastareklame/werbung berieselt werde?? Also, wenn schon Werbung, dann nur in Form von Probebeilagen. 300 Gramm Jacobs Bekronung als Beigabe zu Powermonger, 500 Gramm Grüner Gartenzwerg zu „Legend of the Lost" (damit der Sabber besser rausgeht!!), eine Familienpizza Käse zu den Ninja-Schildkröten), und wehe die Pizza ist kalt, drei Einwohner der franz. Hauptstadt zu Geisha, und so weiter usw. Doll, wah?? Die Softpreise sinken, der Müllberg wächst, der User, Lamer, Loser, Cracker, Cruncher usw. versinkt in Werbung, und die einzigen, die dabei wirklich verdienen, sind die Hersteller von Kopfschmerz- und Schlaftabletten.

Ich mein', einige der ASM-Redaktionsmitglieder, die nichts anderes als in der Badewanne liegen zu tun haben, sollten vielleicht mal bei einigen Softwarefirmen sich erkundigen, inwieweit dies überhaupt realisierbar ist und inwieweit Interesse von anderen Firmen besteht. Außerdem sollte eine Umfrage in der ASM gestartet werden, wer für oder gegen Werbung vor, in, nach Spielen ist. Und eine Spendenaktion sollte gestartet werden, und die Feuerwehr sollte gerufen werden und Michael Jackson sollte wieder zu Manni werden.

Zum Abschluß dieses Horrorgedrückes sage ich nur, übersehet die minimalen Tippfehler, mein Drucker streikt, und meine Fähigkeit, diesem Ding hier Buchstaben zu entlocken, ist begrenzt. Somit, Uli, such' Deine Brille, Manni, kehr' zu uns zurück aus M.J. Körper und der Rest dieses Hor.. hilfreichen Teams sollte mal ein bißchen mehr in die Öffentlichkeit treten, schließlich wird es auf die Dauer langweilig, nur Manni und Uli zu beschimpfen. Der Rest soll auch seinen Senf abbekommen. Beim nächsten mal mehr, für heute ist es genug, mein Salat wird schon ganz welk.

M. Teichert

(Anm. d. Red.: Danke für die Besserungswünsche etc. Meine Brille ist – wie gesehen – wieder da. Weiß schon gar nicht mehr, wo ich das Ding gefunden habe. Die Sache mit der Werbung sollte man sich eigentlich wirklich mal überlegen, aber enden würde die Geschichte wahrscheinlich so, daß die Werbung in den Programmen, die Preise gleich und die User angeschmiert sind.)

„Ein Dankeschön"

Als Copy-Gang (allerdings kopieren wir in erster Linie Videos – auch 'ne tolle Sache!) geht es uns erstaunlicherweise nicht um das leidige Thema „Raubkopien", sondern vielmehr um das Schreiben eines gewissen Rüdiger aus der Ausgabe 2/91.

Wir bedanken uns bei Dir, lieber Rüdiger, für diesen sensationellen und intelligenten Brief – einfach toll, denn es wurde allerhöchste Zeit, daß das einmal gesagt wurde! Endlich weist jemand alle Ignoranten auf die erschreckend ausgeprägte suizide Veranlagung der Computer-Freaks im Allgemeinen und der Raubkopierer im Besonderen hin! Das ist wirklich erschütternd (man bedenke die hohe Dunkelziffer . . . .)!

Mal ganz im Ernst – nichts gegen Deine persönliche Meinung (die steht Dir zu!) über den Stellenwert des Computers im Leben eines Freaks an und für sich, aber anscheinend ist die Distanz zwischen Dir und diesen Dingen (oder Deine geistige Überlegenheit – wie Du willst) so groß, daß Dir anscheinend die Tatsache entgangen ist, daß Du Dich mit Deinem Brief selber über andere Leute stellst. Glaubst Du allen Ernstes, daß man als Freak die Fähigkeit, sein Hobby von den „wichtigeren Dingen im Leben" zu unterscheiden, verliert?
Auch fällt es uns sehr, sehr schwer zu glauben, daß Dein Kollege (oder wer immer er war) durch ein Game o.Ä. zu seiner Entscheidung inspiriert wurde. Oder waren gar böse, große Gangs, Groups, etc. daran Schuld, indem sie ihn als „Loser" abstempelten? Wohl kaum, obwohl sie in diesem speziellen Fall mehr als recht gehabt hätten, denn auf jemanden, dem sein Leben als angeblicher „Loser" nicht mehr lebenswert erscheint, paßt wohl kaum ein Begriff besser.

Wenn so etwas ein Grund wäre, sich umzubringen, dann hätte z.B. Dein toller Brief verheerende Folgen, denn wie viele Freaks werden zu ihrem Entsetzen bemerkt haben, wie arm sie doch im Grunde sind? Ach übrigens, die Art und Weise, wie andere Leute ihrem Hobby nachgehem, bleibt einzig und allein ihnen selbst überlassen, und auf Deine Einschätzung werden sie wahrscheinlich verzichten können.

Wer oder was also ein „Lamer" oder „Loser" ist, hängt vom Standpunkt desjenigen ab, der sich selbst oder andere als solche(n) sieht – und einen Grund für Streit oder gar Selbstmord sollte eine solche Einschätzung auf keinen Fall darstellen.
Friendship rules, wie D.J. und die B. Boys richtig bemerkten. Das soll's auch schon gewesen sein (. . . .)
P.S.: Einer ist immer der Loser (harhar) . . . .

Thuringian Gold

„Aufforderungs-Lüge"

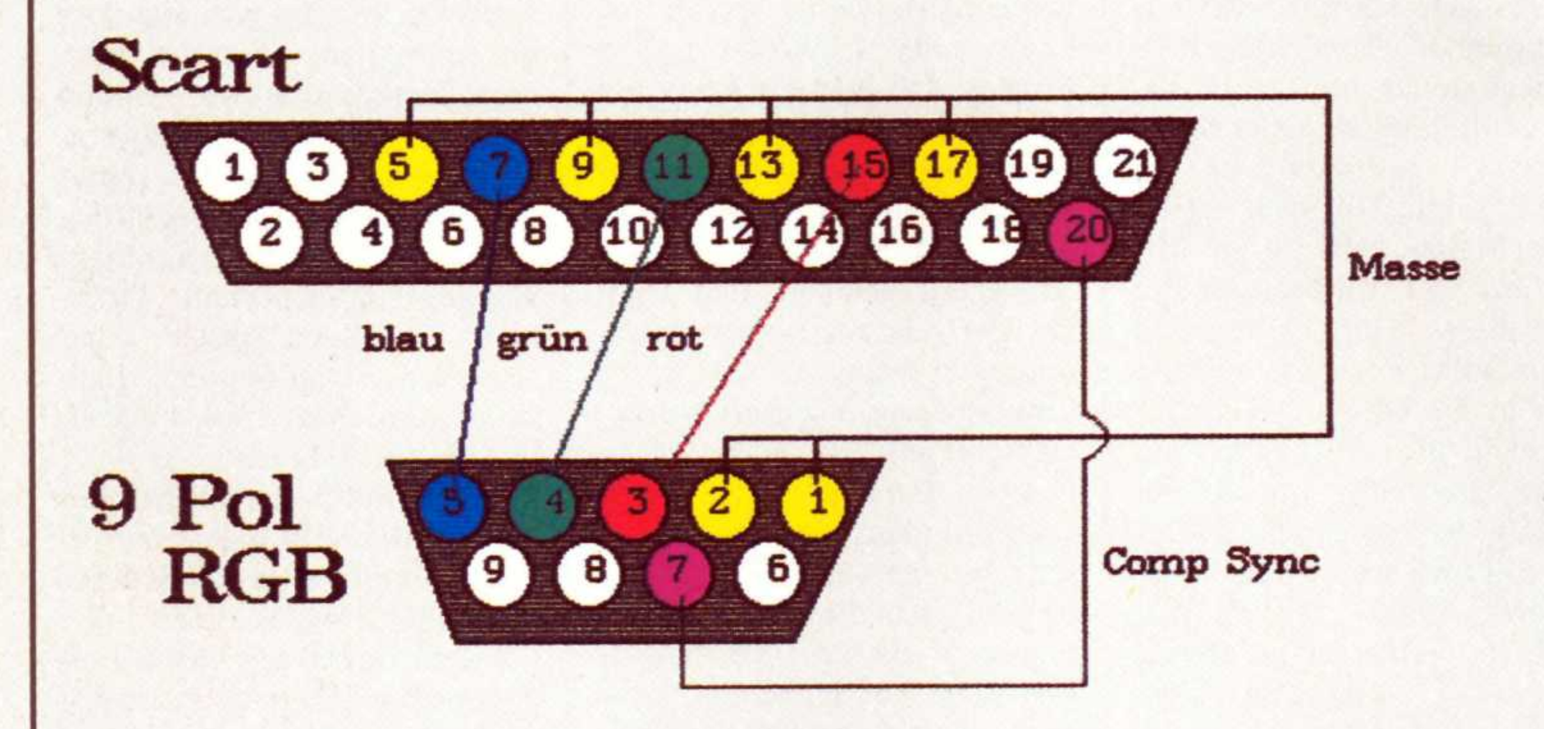
Sehr enttäuscht von Euch war ich, als ich heute die Auflösung Eurer „Demo-Comp 2.0" las. Bei Euren Aufrufen stand „Umfang und System egal". Wieso habt Ihr dann den IBM-PC überhaupt nicht erwähnt? Oder reichten Eure Informatikkenntnisse nicht dazu aus, unser „Glasnost-Demo" zu starten?
Dieses Demo kann zwar in keiner Weise mit einem Amiga-Demo mithalten, aber das liegt nicht daran, daß wir unfähig sind, sondern daß die Hardware-Voraussetzungen bei einer IBM-Maschine wesentlich schlechter sind als bei einem Amiga, der für schnelle Grafiken, Hardware-Sprites und schnellen Digi-Sound extra Chips, die dem Prozessor fast alle Arbeit abnehmen.
Wahrscheinlich habt Ihr den letzten Abschnitt nicht verstanden, da Ihr überhaupt keine Ahnung vom Programmieren habt (Und so etwas will einen Programmierwettbewerb auswerten!).
Ich verlange von Euch, daß Ihr Euch (im Feedback) für die Lüge in Euren Aufforderungen, Demos zu programmieren, entschuldigt. Vor allem bei den Leuten, die sich viel Mühe gegeben haben und deren Systeme nicht einmal erwähnt wurden.

Ramses/KGB

(Anm. d. Red.: Nun aber langsam! Erstmal den Background für die anderen Leser. Im Rahmen unseres Demo-Wettbewerbes traf u.a. auch ein Demo der KGB-Crew ein für den PC ein. Wie der aufmerksame Leser weiß, haben wir darüber nicht weiter berichtet. Das hatte seinen Grund. Das Demo war, schlicht gesagt, öde. Tut uns leid, aber wir können nicht A-L-L-E-S vorstellen. Selbst für den PC war das lahm, da hilft es nichts, sich hinter DPaint und schlechten Hardwarevoraussetzungen zu verstecken. Wie uns nämlich ein Kollege der DOS-Shareware-Redaktion mitteilte, war z.B. ein Part des Demos mit dem Dpaint-Animation-Tool gemacht. So, ich glaube, wir haben uns verstanden.)

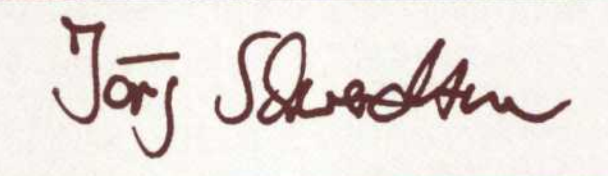


Eurobuchse:		9-Pol RGB:	
5, 9, 13, 17	an	1, 2	/Masse
7	an	5	/blau
11	an	4	/grün
15	an	3	/rot
20	an	7	/Comp. Sync.



ohne Gewähr und ohne Schadenshaftung

Jörg Schwerdtner



„Definitiver Anschluß"

In der Ausgabe vom März erklärte Martin Klingenfuß den theoretischen Anschluß des MDs an einen Amiga Monitor 1084. Ich habe das Problem ebenfalls gelöst und kann Euch die Pinbelegung nun mitteilen. Als erstes besorgt man sich eine Scartbuchse und ein 9-Pol Stekker. Die Pins müssen dann folgendermaßen verbunden werden:

Noch ein Tip! Kauft euch besser gleich auch noch eine 9-Pol-Buchse und Stecker, sowie neunadriges Kabel und bastelt noch ein Verlängerungskabel. Mein alter Monitor bekam aufgrund des häufigen Umsteckens zwischen Amiga und MD einen Platinenbruch. (Ja, das Leid des Spielers ist mannigfaltig und immer wieder überraschend.)

Jörg Schwerdtner

(Anm. d. Red.: Na Klasse, dann ist jetzt ja alles klar. Auf geht's mit dem Lötkolben (Spitze vorn, Stekker hinten, was? Hahaha!).)

Betreff: Programme allgemein

Grüßt Euch! Ich komme ohne Umschweife zum Thema meines Schreibens.

Es ist nicht neu, daß sich Programmierer in ihren eigenen Programmen ein Denkmal setzen. Die Idee ist so alt wie das Programmieren selbst. Was ich aber bei STARFLIGHT 2 von Binary Systems gefunden habe, verschlägt selbst mir noch den Atem.

```
00 00 00 00 00 30 20 3C 4A 55 44 47 45 20 4A 49      0 <JUDGE JI
4D 20 47 41 52 52 49 53 4F 4E 20 49 53 20 52 49   M GARRISON IS RI
47 48 54 2E 20 45 4C 45 4D 45 4E 54 53 20 4F 46   GHT. ELEMENTS OF
20 46 42 49 2F 43 49 41 20 4B 49 4C 4C 45 44 20    FBI/CIA KILLED
4A 46 4B 2E 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 20   JFK.          0
0E 45 58 54 52 45 4D 45 20 44 41 4E 47 45 52 20    EXTREME DANGER
```

Nehmt Euch einen Editor (Easypc, Pc-Tools usw.) und ruft den relativen Sektor 305 des Files „Original B" auf und lest Euch das mal durch. Ich habe Euch die Harcopy mal ausgedruckt für den Fall, daß Ihr STARFLIGHT 2 nicht in der Redaktion habt. Ob Ihr solche Sachen allerdings druckt ist eine andere Sache. Meine Genehmigung habt Ihr jedenfalls. Eine „heiße Sache" ist es allemal.

Hans-Jochaim Fabian

(Anm. d. Red.: Wir drucken! Schließlich herrscht nach wie vor Meinungsfreiheit!

„Nie wieder Krieg?"

Wie bitte? Was muß ich da in der Einleitung für den Bericht über die CES 91 lesen!? Ihr gedenkt, eventuell die Berichterstattung über die Kriegssimulationen für einige Zeit einzustellen? Ich bin zwar Kriegsgegner, aber das fände ich doch etwas übertrieben. Bei solchen Spielen handelt es sich um Simulationen, also nicht um reale Vorgänge (ist es nicht schön, bei Silent Service einen Tanker auf den Meeresboden zu schicken, um dann wegen eines Zerstörers auf demselben zu landen? Dann lädt man neu, und weiter geht's). Wenn man zwischen Wirklichkeit und Spiel nicht unterscheiden kann, dann soll man's lassen.

Wenn man wegen jedem kriegerischen Konflikt auf der Welt keinen Spaß haben dürfte, stünde es schlecht um uns. Sollte der „Ernstfall" eintreten, dann äußert Euch bitte dazu. Wenn nicht, gebt dieses Schreiben den Schweinen (Ihr wißt schon welchen) zu fressen.

Kurt Petervari

(Anm. d. Red.: Die 'Kriegsberichterstattung' wird voraussichtlich nicht eingestellt. Glücklicherweise scheinen die allermeisten unserer Leser den wichtigen Unterschied zwischen ihrer Freizeit (=Vergnügen, Ablenkung) und den militärischen Konflikten, die leider nach wie vor in vielen Gebieten dieser Erde herrschen (=übelst), erfaßt zu haben.)

„Was ist Masse?"

In der Ausgabe 3/91 las ich von Michael Jordan den Testbericht zu Gradius III. Michael vergab für dieses Spiel den Hitstern. In einem anderen Test zu diesem Spiel ist von Zeitlupentempo und die dadurch entstehende beinahe Unspielbarkeit die Rede. Ist dieses Spiel nun ein Hit oder eine lahme Ente?

Ist ein Spiel für einen Tester hitverdächtig, sollte es noch von anderen getestet werden. Danach entscheiden sie dann gemeinsam, ob ein Hitstern vergeben wird oder nicht.

Ole

(Anm. d. Red.: 'Gradius III' ist auch für mich ein Hit. Daß selbst das Super Famicom machmal abkackt – wie übrigens auch der Automat – mindert m.E. den Spielspaß kaum. Ganz im Gegentum! Würde dies nicht geschehen, wären manche Passagen beinahe nicht zu meistern. Die Umsetzung ist wirklich 1:1 geworden. Ob ich hinter dieser Aussage stehe? Ja, ich hab's mir nämlich selbst gekauft!)




'90
DAS
MEGA-PACK!!
JAHRGANG ASM '90
10 AUSGABEN KOMPLETT*
FÜR NUR
60,– DM
INCL. 1 SAMMELRECORDER
Bitte Bestellkarte benutzen!
* solange Vorrat reicht

„Mehr Erfahrung"

Beim Durchlesen Ihrer ASM-Special Nr. 11 stieß ich auf Seite 34 auf den Leserbrief von Armin Didinger, welcher von seinen Erfahrungen mit Softwareversandhäusern berichtete und mich veranlaßt hat, diese Zeilen an Sie zu richten.
Nachdem ich mir vor ca. drei Jahren einen Amiga 500 zugelegt hatte, stieß ich bei der Lektüre einschlägiger Softwarezeitschriften auf die Anzeige eines (....) Versandhändlers, welcher sich in seinem Inserat (....) anpries.
Hiervon überzeugt, bestellte ich sofort und erhielt das gewünschte Programm fünf Monate später, weil man mir am Telefon verschwiegen hatte, daß das Computerspiel noch nicht erschienen war (Gerade das kommt nach neueren Annoncen besagten Versandhandels nicht vor und ist auch nie vorgekommen. So machens' immer nur die anderen....). Als ich mein Computerspiel dann auspackte, mußte ich zu allem Überfluß noch feststellen, daß man mir die IBM-Version zugeschickt hatte.

Die zweite und letzte Bestellung, die ich an (....) richtete, sollte per Eilpost (& 5,--DM) an meine Adresse geschickt werden. Fünf Monate dauerte es diesmal nicht, das Programm war ja auch schon offiziell erschienen, aber drei Wochen später hielt ich mein per Eilboten geordertes Programm in Händen, wobei hier noch erwähnenswert wäre, daß das Datum des Poststempels sechs Tage zurücklag.

Seitdem bestelle ich meine Software bei einem nordenglischen Händler, der seine Waren „weltweit" anbietet und bin von o.g. Ärger erlöst. Normale Bestellungen liegen innerhalb einer Woche in meinem Briefkasten und Expreßbestellungen innerhalb von zwei Tagen. Dies zu Preisen, von denen sich die deutsche Konkurrenz ein paar Scheiben abschneiden kann. Ist bei telefonischer Bestellung ein Artikel noch nicht erschienen, weisen die Engländer darauf hin und geben ein verläßliches Erscheinungsdatum an.

Darüber hinaus brauche ich mich beim Kauf in Großbritannien auch nicht von der BPS bevormunden zu lassen, denn der ganze indizierte Kram ist problemlos erhältlich. Abschließend müssen Sie sich noch die Frage gefallen lassen, wieviel Ihnen bestimmte Händler zahlen, um sich mit Ihren Beliebtheitsumfragen schmücken zu dürfen.

Armin Armitstead

(Anm. d. Red.: Anzumerken wäre, daß man für diese Art der Bestellung so oder so volljährig sein muß. Zu ihrer Frage: Nichts, denn diese Wahl treffen unsere Leser in der jährlichen Umfrage zu diesem Thema!)

„Festschrift"

An den Freundeskreis des blauweiß-gefiederten Schabrackenschrillers.
Liebe Freunde,
wie doch die Zeit vergeht. Es ist noch gar nicht so lange her, da konnte man (frau) noch in jeder ASM eine der durchaus amüsanten „Meinungsverschiedenheiten" der ST- und Amiga User erleben. Und was liest man heute? Die einzigen Lichtblicke im grausamen Zeitalter des Satanismus und der Raubkopiererei sind Briefe von Schorle (yeah!) und anderen Exzentrikern. Aber um nochmal auf die Beziehung der ST- und Amiga User zurück zukommen (was auch mein eigentliches Anliegen ist): Wie wäre es, wenn man endlich mal wieder ein bisserl Stunk machen würde? Ich bin mal gespannt, wie die ST-User auf die folgenden Zeilen reagieren werden (he, he). (....)

Willi of SSW

(Anm. d. Red.: Die folgenden Zeilen hab' ich zur Sicherung des Weltfriedens – wir leben nun mal in schweren Zeiten – dezent unter den Tisch fallen lassen. Ist es nicht interessant, was sich die Leut' so auf der Suche nach neuen oder alten Themen alles einfallen lassen?)

„Knick in der Optik?"

Mein Schreiben betrifft Euren Test von Konamis „Gradius III" fürs Super-Famicom. Wie kann es nur sein, daß sich Eure Testergebnisse immer öfter extrem unterscheiden von der (ich mach am besten gleich Kreuzchen) Xxxxx Xxxx – Wertung?
Ich kann das einfach nicht verstehen, die einen schreiben, daß (z.B.) Gradius III ruckelt, viel zu langsam ist und niemals mit der Automatenversion mithalten kann. Und Ihr?.... „Gradius III gleicht der Automatenfassung bis ins letzte Detail."
Ich weiß schon, jetzt kommt wieder der Satz „Die Geschmäcker sind halt verschieden", aber in einem solchen Fall kann es doch nicht schwer sein, da man die Automatenversion zum Vergleich hat (ich hoffe der Tester kennt diese nicht nur von Screenshots).

Dennamen-Sagichnicht

(Anm. d. Red.: Wie bereits gesagt, wir stehen zu unserer Bewertung. Wem Gradius nach wie vor Spaß macht, dem kann Gradius III auf dem Super Famicom nur empfohlen werden. Wie die Kollegen zu ihrer Wertung gekommen sind? Nun ja, irren ist menschlich....)

„Nintendo international?"

Ich besitze eine Nintendo-Spielkonsole, europäische Version. Kürzlich habe ich in Amerika, dank größerer Auswahl und erheblich günstigeren Preisen, eine Menge Spielkassetten eingekauft. Leider funktionieren sie nun nicht auf meiner Konsole. Sehen Sie vielleicht eine Möglichkeit, Kassetten und Konsolen einander anzupassen?
(....)

Geoffrey Viard

(Anm. d. Red.: In deutschen Landen gibt's bei mehreren Versandhändlern sogenannte 'Adapter', mit denen man auch außereuropäische NES-Module mittels Umgehen des eingebauten Security-Chips zum Laufen bringt. Einfach mal umhören!)

„Bestell-Haß"

Jetzt reicht's mit dieser doofen (....) Firma. Erst machen die ein gutes Angebot für einen guten Festplattencontroller für den Amiga (GVP Impact Series II HC+8), und dann dauert das knapp 3 (in Worten: drei) Monate bis die sich imstande sahen, mir das Ding zu schicken. Ich, erst mal in heller Freude, packe das Teil aus und.... die bestellten 2MB RAM fehlen natürlich. Scheiße, Mist, Scheiß-Preußen. Bis die mir dann sagen konnten, was mit den 2MB passiert ist, mußte ich dreimal anrufen (natürlich habe ich denen erklärt, was das Telefongebühren kostet und habe den „freundlichen" Herrn zurückrufen lassen). Ok, Speicher wird nachgeliefert, die gelieferte Ware kann ich behalten. Auf zu meinem A2000, Platte eingebaut, Installationsdiskette ins Laufwerk, und.... Uaaaaaaaaaaaah. Ein „freundlicher" System-Requester teilt mir höflich mit: „Not a DOS-Disk in df0:". Angerufen, denen die Diskette zugeschickt und dann Bekkertext II ins Laufwerk und in diesem Brief meine Wut ausgelassen.

Das nächste Mal werde ich zu einem Händler gehen, vielleicht 50 Mark mehr zahlen und weniger Ärger haben. Ich will nur alle Leser der ASM warnen. Das wünsche ich keinem, der auf eine Festplatte spart, endlich die Kröten zusammen hat und dann monatelang warten muß, bis man das Teil endlich mal zwischen den „Fingern" hat. Das wollte ich gesagt haben.

Daniel Weidner

(Anm. d. Red.: Wollen wir hoffen, daß die angesprochene Firma sich erkannt hat und nun geläutert ist.)

„Cracken und mehr...."

(....) Habt ihr schonmal nachgedacht, daß wenn einige Cracker-Teams sich zusammentun, diese besser wären als all' die anderen Softwarefirmen und deren Programmierer.

Alle denken, daß Cracker nur in ein Game reingehen und den Kopierschutz knacken, und das war's. Eben nicht. Eine Gruppe wie RED SECTOR, PARANOIMIA, SPREADPOINT, VISION, BLACK MONKS und PHENOMENA etc. blicken das Programmieren ein wenig besser als namhafte Softwareprogrammierer und Firmen. Ich bin mir sicher, wenn eine von den oben genannten Gruppen ein Spiel schreiben würde, wäre es bestimmt ein Hit.
Ich habe einen ganzen Diskettenkasten voll Demos und Intros, die weit besser sind als einige Spiele. Ich will nicht sagen, daß ich clean bin und keine Raubkopien besitze, aber Spiele sind mir einfach zu teuer.



Wenn ich die RED SECTOR-Mega-Demo so anschaue, denke ich, die Jungs haben was auf dem Kasten. Der Sound ist weit besser als der von Unreal, Beast 1 und 2 und Turrican. Die Graphik ist auch vom Allerfeinsten, und die Animation kann sich auch sehen lassen. Da möchte ich RED SECTOR und allen anderen Crackern gratulieren. Weil ich Demos und Intros sammle, weiß ich was ich rede (und schreibe). An alle Cracker, Gruppen und auch Programmierer: Was ihr aus dem Amiga rausbekommt kann sich sehen lassen! Macht weiter so!!!!

The Magic Shadow

(Anm. d. Red.: Delta von Red Sector ist derzeit mit der Programmierung von Spielen beschäftigt. Nach einer Variante von 'Joust' steht dann ein reinrassiges 3D-Spiel an. Wird aber alles noch ein bißchen dauern, weil er für die Schule 'ne Menge zu tun hat.)

„Nie wieder Turrican?“

Ich erspare mir das Lob über Euch und komme gleich zur Sache. Beim Ende von Turrican II auf dem C-64 steht als Laufschrift geschrieben, daß es das letzte Spiel von Manfred Trenz auf dem guten, alten C-64 war! Ich hab' das einfach nicht geglaubt! Manfred Trenz ist der beste C-64-Programmierer aller Zeiten. Hat er sich wirklich entschlossen, nicht mehr zu programmieren? Wenn ja, wäre das grauenvoll! Wird dann nie Turrican III rauskommen oder ähnliches mit der Action la Trenz? Bitte antwortet mir!!! Ich weiß sonst nicht, wo ich solch geile Spiele herbekomme.

(....)

A Turrican-Soldier

(Anm. d. Red.: So ist es. Ein kurzer Anruf bei Manfred brachte ans Licht, daß Turrican II sein 'Abschiedsspiel' auf dem C-64 war. Laut M. wird sein nächstes Projekt ein komplexes Actiongame auf dem Amiga sein.)

„Demo-Dilemma“

Als ich neulich in Ausgabe 3/91 die Seiten 26/27 erblickte und durchlas, traf mich fast der Schlag!!! Nein, ich hatte mich nicht verlesen, das SKID ROW-Demo der Alliance war doch tatsächlich Sieger der Demo-Comp V2.0 geworden! Hätte ich die April-Ausgabe in den Händen gehabt, so hätte ich sofort an einen April-Scherz geglaubt! Oder ist es doch ein verfrühter?

Ihr (von der ASM) betont doch immer wieder: NIX GEKLAUTES!!! Ich habe mir daraufhin noch einmal das SKID ROW-Demo angeschaut: Fast sämtliche Musiken SIND GEKLAUT!!! (aus Thalion-Spielen, komponiert und programmiert von Jochen Hippel!!)

Bei Euch scheint auch das Motto „Masse statt Klasse“ zuzutreffen! Fast ausschließlich alle Screens hätte man anstatt mit einer Tür mit einem Mülleimer betiteln können (wie der Hidden-Screen). Ausnahmen: Screens von BMT, Hotline.

Mülleimer-Screens sind vorwiegend New Line und ACF Screens (und ausgerechnet die druckt Ihr noch als tolles Beispiel ab!), zumal ich mit Sicherheit sagen kann: Newline (bzw. Ti Eytsch alias Thorsten) hat diese Screens nicht programmiert, sondern lediglich FREMDE Sources zu einem Screen zusammengesetzt! Nicht umsonst wirbt Newline mit 200 Source-Disks!! (auch bei Euch im Anzeigenteil!) ACF macht dies genauso! Jacky hat nicht die geringste Ahnung von Assembler (aber zu lesen ist: Coded by Jakky!) Auch die Digi-Songs sind eindeutig vom AMIGA geklaut! Wenn ich mir hier im Vergleich das RED SECTOR CEBIT DEMO anschaue, so holt es mehr aus dem Amiga heraus, und was noch viel wichtiger ist: die Jungs haben ALLES selbst gemacht: Musik, Grafik, Code....

Damit keine Mißverständnisse entstehen: ich bin KEIN Lamer, sondern ein Coder, habe gute Kontakte zur Szene und habe nicht, wie einige jetzt vielleicht vermuten einen AMIGA, sondern einen Atari ST, und den bevorzuge ich auch!!! Allerdings muß ich sagen, daß es zur Zeit sehr viel bessere Demos als Eure Nr. 1 gibt. Anzuführen wäre hier: UNION-Demo (alt, aber gut), CUDDLY DEMOS, DELIRIOUS DEMO II, EUROPEAN DEMOS, DARKSIDE OF A SPOON, SYNTAX TERROR DEMO (auch Delta Force kommt aus Germany!)....

Also Eure Wahl kann ich beim besten Willen nicht nachvollziehen!

Zum Schluß wäre noch zu sagen: die Demo-Ecke ist o.k.! Nur das Wahlverfahren läßt zu wünschen übrig!

Merlin of Alpha

(Anm. d. Red.: Deine Kritik in allen Ehren – sicher hast Du in einigen Punkten recht, aber:

1. Warum haben wir kein einziges dieser anderen Demos zu sehen bekommen? Zeit zum Einsenden war wohl genug; letztendlich nahmen wir das beste bei uns vorliegende Demo.

2. Die meisten Musiken stammen definitiv von Jochen, aber wie man sicher weiß, hat Jochen ja nicht immer für Thalion gearbeitet, und so nahmen wir an, die Benutzung älterer Tunes würde niemanden stören. Leider kennen auch nicht alle aus der Red. alle Sounds, die Jochen je auf dem ST für Thalion gemacht hat.

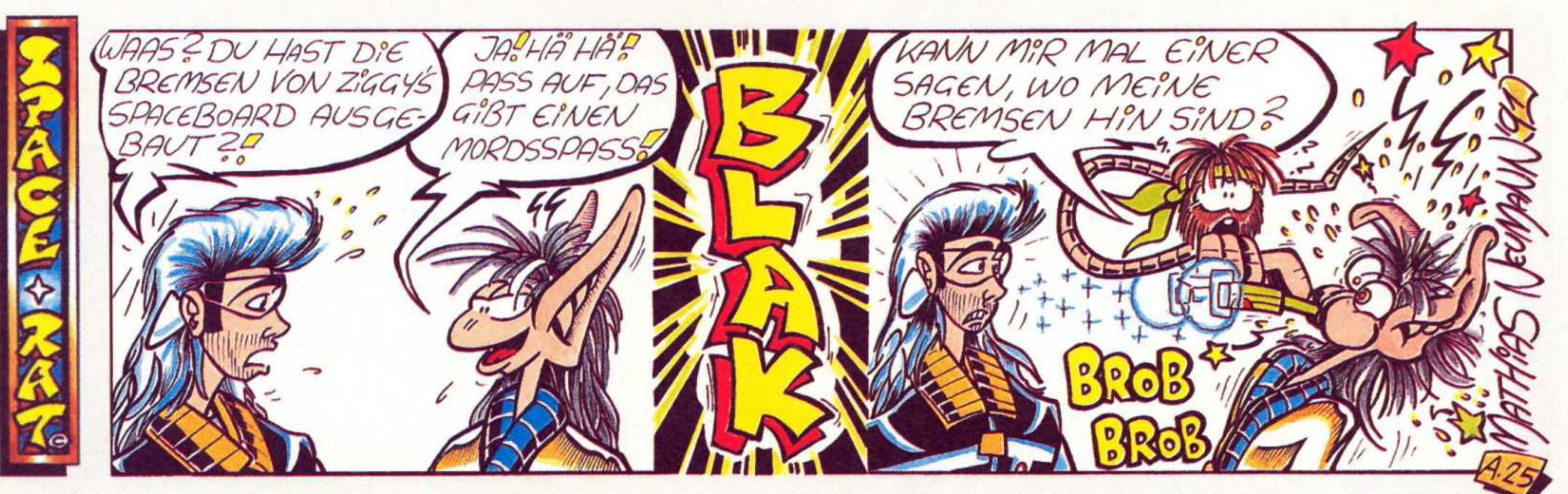
3. Bei den Fotos mußten wir uns Screens aussuchen, die sich auch einigermaßen fotografieren lassen. Das waren leider die etwas 'lameren' Geschichten, um mich mal der Szenensprache zu befleißigen.

4. Also: Wenn die nächste Demo-Comp anläuft, dann gebt uns den richtigen Support, und alles wird immer besser und besser....

Das sollte jetzt nicht so rüberkommen, wie es vielleicht klang, aber es ist wohl ganz gut, daß wir diese Wahl begründet haben.)

„Schlaufuchs & Co.“

Diesen Brief habt Ihr provoziert. Ihr wolltet es ja wohl nicht anders! Ich stelle die These auf, daß Ihr einen „Leserbrief“ aus Euren Reihen ins Feedback gebracht habt. Pikanterweise handelt es sich hierbei um den vieldiskutierten Brief „Von Lamern + Losern“, verfaßt vom berüchtigten „A-man of Tropic“. Na? Sind die Ähnlichkeiten mit H.J. Amann vom Tronic-Verlag wirklich nur Zufall? Ich habe da meine Zweifel. In der Januarausgabe zeigt Ihr „A-Man“ Amann auf Seite 38 sogar im Bild und offenbart dem aufmerksamen Leser (und vor allem Feedback-Brief-Schreiber), daß sie Eurer Briefe-Täusch-Aktion aufgesessen sind. Die „Anm. d. Red.“ zu „A-mans“ Brief („....Mal sehen, wer darüber nachdenkt!“) verstärkt dabei nur meinen Verdacht. Ich frage mich, warum vor mir noch niemand Euren Coup



durchschaut hat. Mal ehrlich: Habt Ihr es nötig, Eure Leser mit fingierten Briefen hinters Licht zu führen, nur um endlich den Okkultismus aus dem Feedback zu verbannen?! Als Bonus habt Ihr dafür jetzt eine nicht enden wollende „Lamer"-Diskussion am Hals.

Joe Stick & Ölle M.

(Anm. d. Red.: Was soll ich zu so einem Käse schreiben? Eigentlich könntet Ihr ja wissen, daß wir sowas nicht nötig haben. Die Namensverwandtschaft der beiden A-Männer ist rein zufällig. Ende der Durchsage!)

„Bumerang-Betrug"

Obwohl Ihr zum Thema Raubkopien schon ich-weiß-nicht-wie-oft vollgelabert wurdet, möchte ich trotzdem noch meinen Senf dazugeben. Über die Sache mit den Black Monks kann ich nur Lachen. Wer auf solche Lamer hereinfällt, ist doch selbst schuld. Der Erzeuger des Betrogenen sollte meiner Meinung nach lieber auf eine Anzeige verzichten. Denn sein Ableger hat den Monks Geld geschickt, um so an Raubkopien zu kommen. Und wer Raubkopien kauft, macht sich selber strafbar! Eine Anzeige würde also zum Bumerang werden. Der Typ sollte seinem Sprößling lieber ein paar Märker mehr Taschengeld geben, damit dieser sich auch mal ein Originalprogramm kaufen kann – ehrlich währt schließlich immer noch am längsten....

Irgendwo werde ich das verdammte Gefühl nicht los, daß ich mir immer wieder den falschen Computer anschaffe. Nachdem ich jahrelang auf dem C64 gecodet hatte, mußte ich feststellen, daß in Bezug auf 8-Bitter nichts mehr läuft. Also mußte ein Amiga ins Haus. Und was ist nun? Alle guten Games erscheinen nur noch für PCs! Wenn der Trend so weitergeht, muß ich mir noch eine PC-Steckkarte kaufen. Bilde ich mir das alles nur ein, oder ist das von den Firmen beabsichtigt?

Warthog

(Anm. d. Red.: Nun ja, ganz so kraß ist die Lage der Dinge nun auch wieder nicht. Einfacher hat man's natürlich, wenn man sich an den USA orientiert, da viel von der guten Software der letzten Zeit aus den Staaten zu uns kam, und in den Staaten liegt der PC weit vorne. Aber keine Bange, der Amiga wird nach wie vor bedient werden!)

„Fehldeklaration"

Ich kann dem Brief von dem „Ventilator of No Name Crew in Switzerland" nur zustimmen. Solche Typen wie „A-Man" gehören in den tiefsten Dungeon eingesperrt! Soweit mir bekannt ist, bezeichnen alle Cracker/Swapper und sonstige Konsorten solche Leute, die:

a) keine Raubkopien haben
b) keine gute Contacts zu großen Crews haben, als Lamer. So zumindest in meiner Umgebung.

Erst an dritter Stelle steht die Fähigkeit, auf dem Computer zu programmieren. Und sowieso scheinen diese Subjekte nicht alle Chips im Computer zu haben. Denn neulich fängt ein Swapper zu mir an: (wörtlicher Wortlaut) Was? Du hast Originale? Ey! Wenn ich es dem Raubkopiererring erzähle, dann bist du aber dran. Dann kannst du zahlen, du Lamer.... Bescheuert, gell? Aber jetzt zum A-Man! Ist dieser Typ, der von Amiga '90 berichtet, der A-Man? Von dem man soviel hört? Diese mickrige Type? Also A-Man: Kannst du Basic? Hast du keine einzige Raubkopie? Wie steht's mit C? Erinnerst du dich an deine Anfänge auf'm Computer? Wenn du schon alle anderen Leute als Lamer bezeichnest, weil sie nicht programmieren können, dann stell' doch mal ein Demo von dir zur Verfügung. Dieses Demo muß für den Amiga sein, und mindestens 100 Farben darstellen, die Musikbegleitung in 4-Kanalstereo. Denn ein richtiger „Coder" muß das können. Allerdings glaube ich, daß Du ein ganz normaler Lamer bist, der seine Unfähigkeit zu coden dadurch verbirgt, indem er schwere Anschuldigungen an Otto-Normal-Programmierern erhebt....

Hey, Schorle du Gnom in Strapsen! Deine Satire war echt gut. Aber es geht auch mit Katzen! Da ich kein Schwein zur Verfügung hatte, habe ich unseren Hauskater eingegraben – und siehe da, es hat geschneit! Nämlich in den Faschingsferien.... Leider ist er nicht explodiert.... schade.... (....)

Buck Rogers

(Anm. d. Red.: Nein, der Lamer-A-Man hat mit unserem A-Man (=HaJo Amann) soviel (oder wenig) zu tun wie eine Kuh mit dem Fliegen.)

„Gute Erfahrung"

Du *(ich?)* hattest in Special Nr. 11 aufgefordert über eigene Erfahrungen, in Hinsicht auf Original-Soft, zu schreiben.

Ich habe in den letzten 1,5 Jahren mir 38 Spiele bestellt/gekauft. Die meisten davon habe ich bei Xxxx bestellt, und ich muß sagen es war kein einziges Spiel dabei, das kaputt oder defekt war. Auch bei den anderen Spielen, die ich nicht dort bestellt hatte, war nur ein einziges dabei, das defekt war. Aber selbst hierbei hatte ich keine Probleme, und mir wurde, nachdem ich die defekte Version zurückgeschickt hatte, eine funktionsfähige zugesandt. Du siehst, ich kann Wilfried Neumanns Meinung nicht teilen, aber ich kann gut verstehen, daß er sauer ist.

Nun zum Brief „Schnell-Nepperatur" von Sandy G. Ich kann Dir eigentlich nur den Rat geben, daß man seinen Computer nicht verschickt, sondern zu einer Werkstatt in der Nähe fährt. Das war es eigentlich schon und ich hoffe, daß die ASM weiterhin so gut bleibt.

Sven Traczinski

(Anm. d. Red.: Ist doch eine Freude, zwischen den ganzen Klagen der letzten Zeit auch mal was Positives zu hören. Dem letzten Teil (Reparatur) des Briefes kann ich mich nur anschließen.)

„Schwäbisch für Anfänger"

Ha no, dr' Mischter „AMS" hat vollkomme recht! S'isch scho a schtarks Schtückle, wie arrogant selle Amiga-Gaimbler gägeüber de andre send! Da schämt mr'sich fascht scho, au so a Maschin (A500) zu han! Wenn solche Kerlen moinet bloß arrogant in dr' Gägend naschimpfe zu müsse und ihre arme Amiga's nur mit Schpiele vollschtopfe, sollet se sich mal überläge, wie arg se ihren Kompjuder überhaupt ausnützet und sich a Beischpiel am Mischter nähme. Wenn se emmer noch moinet s' mehr zu bligge, nur weil ihre Maschin d' bessre Hartwär (!) hat, dann sollet se doch weider Schreie! Pauperes mentis beati sunt....

Horscht







„Kinder am Computer“

Wieder einmal fühlt sich jemand bemüßigt einen Brief an Euch zu schreiben.
(....)

Wie dem auch sei, möchte ich meinen Senf zu dem Test des Spiels „Donald und das magische Alphabet“ in der ASM 3/91 loswerden. Außerdem möchte ich ein paar Worte über das Thema „Kinder und Computer“ im allgemeinen loswerden.

Ich bin 27 Jahre alt und Vater von drei Kindern. Ich bin, glaube ich genau das, was bei euch als Lamer oder Loser bezeichnet wird, also jemand, der selbst keine Programme schreiben kann, und die Programme, mit denen er arbeitet, redlich für bare Münze im Geschäft ersteht. Auch nenne ich nur einen ziemlich veralteten PC XT mein eigen. Ich besitze meinen PC aber nicht nur zum Spielen.

Meine beiden größeren Kinder (Tochter, 6 und Sohn, 4) zeigen reges Interesse am Computer. Aus diesem Grund kaufte ich ihnen das oben angeführte Spiel. Meine Erfahrungen mit diesem Spiel sind nun so:

Meine Kinder sind von dem Spiel total begeistert, jedes meiner Kinder hat dieses Spiel bestimmt schon 15mal gespielt und es wurde ihnen nie langweilig. Ich habe mich natürlich jedesmal dazugesetzt und habe mit ihnen über alles was auf dem Monitor zu sehen war gesprochen und sie im Spiel angeleitet. Ich konnte auch bei beiden Kindern feststellen, daß sie inzwischen die Buchstaben wesentlich besser gelernt haben. Ich muß Eurem Tester völlig recht geben, wenn er sagt, daß es für Kinder diesen Alters wesentlich wichtigeres gibt als Computerspiele, aber diese Kinder werden früher oder später sowieso mit dem Computer konfrontiert, und warum sollen sie dann den Umgang mit dieser Materie nicht im Elternhaus unter der verantwortungsbewußten Aufsicht der Eltern erlernen? Daß sie dabei noch etwas lernen, ist doch nur ein angenehmer Nebeneffekt. Wenn meine Kinder dieses Spiel spielen, heißt das doch noch lange nicht, daß ich ihnen nicht auch Geschichten vorlese oder wir Gesellschaftsspiele machen.

Ein anderer Aspekt ist der absolut überhöhte Preis so eines Spiels. Meiner Ansicht nach sind 80,-- DM für so ein Spiel Wucher. Aus diesem Grund werde ich aber nicht zum Raubkopierer. Ich löse dieses Problem anders. Ich habe mir bereits den 3D-Construction-Kit bestellt und werde mit diesem selbst Spiele für meine Kinder basteln. Ich werde ihnen Spiele machen, an denen sie Spaß haben und mit denen sie etwas lernen. Somit wird für sie der Computer auch ein ganz gewöhnlicher Gebrauchsgegenstand, vor dem man keine Angst haben muß.

Diese allseits als Computer-Kids titulierten, vor ihren Bildschirmen vereinsamten, zu Kontaktlosigkeit verdammten Kinder existieren doch nur, weil ihnen niemand gezeigt hat, sinnvoll mit dem Ding umzugehen und daß es auch noch andere Dinge gibt, die Spaß machen. Hier liegt die Schuld nicht bei den Kindern, sondern bei den Eltern, die entweder keine Zeit für ihre Kinder haben oder sich nicht dafür interessieren, was sie machen. Wie heißt es so schön: jeder hat die Kinder, die er verdient. Genug für heute zu diesem Thema. Vielleicht schreiben ja noch ein paar Leute in dieser Sache. Wäre ja auch ganz interessant zu erfahren wie die Kids (auch die älteren) darüber denken. Ich glaube zumindest, daß dieses Thema mehr hergibt als der ödlige Okkultismus-Kram.

So, nun noch ein Wörtchen zu Euch. Ihr könnt ruhig so bleiben wie Ihr seid, allesamt. Ein besonderes Lob möchte ich noch Dirk Fuchser aussprechen. Seine Testberichte sind absolut lesenswert, auch wenn er mit dem Spiel für Kinder in die Kiste gegriffen hat (kann er ja auch nichts dafür, daß er keine 6 Jahre alt ist).

Martin Hamacher

„Manöverkritik“

Der Anlaß meines Schreibens ist die Ausgabe 2.91. ihres Blättchens. Mein 17 Jahre alter Sohn pflegt(e) es, sich Ihre Zeitschrift zu kaufen, da er einen Amiga 500 besitzt und so glaubte, stets auf dem laufenden über Software zu sein. Mittlerweile habe ich ihm persönlich den Kauf verboten und werde auch eine Aufnahme Ihrer Zeitschrift in die Liste der jugendgefährdenden Schriften beantragen. Der Grund ist folgender. Trotz des derzeit tobenden Krieges im Irak, der sicherlich viele Menschenleben kostet, haben Sie nicht das nötige Fingerspitzengefühl, auf ein solch unpassendes Titelbild (Ein schwer bewaffneter Söldner ist darauf abgebildet) zu verzichten.

Des weiteren, m.E. noch viel schlimmer ist die Bildunterschrift „GERMANY STRIKES BACK“, was den Gipfel an Geschmacklosigkeit darstellt. Gerade nach dieser, unserer Wiedervereinigung könnten das viele (vor allem das Ausland, das, nachzulesen in „Newsweek“, die Supermacht Deutschland fürchtet) falsch auffassen. Von einer Zeitschrift, die gerade viel jugendliches (d. h. geistig unmündige) Leserpotential aufweist, müßte man viel mehr Fingerspitzengefühl erwarten. Ich erwarte von Ihnen, falls dieser Brief nicht Kritik genug ist, eine Veröffentlichung im FEEDBACK, um die Reaktion der Leserschaft zu verfolgen. Erst dann werde ich, je nach Reaktion der werten Leserschaft, einen Antrag auf Aufnahme in die L.d.j. Schriften beantragen. (....)

Dr. Waldemar Mahnmann

(Anm. d. Red.: Sehr geehrter Herr 'Dr. Mahnmann', wir haben die Gründe für die nicht mehr möglich gewesene Änderung des Titelbildes der ASM 2/91 bereits in der letzten Ausgabe erläutert, aber für Sie tun wir's hier doch glatt nochmal. Die Wahl des Motivs war lang vor Ausbruch des Golfkriegs bereits getroffen und konnte, da bereits gedruckt war, nicht mehr gekippt werden.)

„Fehlende Top 5“

Leider mußte ich feststellen, daß seit einigen Ausgaben in der „Hitline“ die Top 5 der Konsolen fehlen. Hat das einen besonderen Grund, oder vergeßt Ihr die mit Absicht?

Mega-Master

(Anm. d. Red.: Hier die freudige Botschaft für unsere Konsolenfreunde: Da in der letzten Zeit immer eines der 'kleinen' Systeme bei der Hitparade dran glauben mußte, werden wir ab dieser Ausgabe separat Konsolen-Charts führen.)









Gut geschnürte Package Tour



SOFTWARE EDITION VOL. 1

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** DM 85, **Hersteller:** Software 2000, 232 Plön, **Muster von:** Hersteller.

Vor gut 1 1/2, bzw. 2 Jahren überraschte SOFTWARE 2000 die Adventure-Fans mit zwei originellen Krimis. Ausgefallene Rahmenhandlung, gute Grafik und logischer Spielaufbau erfreuten unsere Tester, die hohen Preise dagegen weniger. Nun haben die Plöner ein Einsehen (wer sagt denn, daß wir Nordlichter unterkühlt seien?!) und HOLIDAY MAKER zusammen mit der STADT DER LÖWEN zum Freundschaftspreis neu aufgelegt. SOFTWARE EDITION VOL. 1 nennt sich die AMIGA-Compilation. Bis auf die (für die neue Packung zu langen) Eßstäbchen liegen dem Singapur-Adventure sogar die Original-Goodies bei: Reichlich Informationen über die fernöstliche Metropole.

Zur Erinnerung: In Holiday Maker wollen vier Freunde, von denen Ihr einen steuert, Urlaub in den USA machen. Als jedoch ein Tourist und Inselbewohner nach dem anderen unter mysteriösen Umständen stirbt, wandelt sich der Erholungstrip bald zum Alptraum. Was verbirgt sich in der geheimnisvollen Fabrik? Hat man schon viele Fehler begangen? Dann kommt der Krimi nämlich zum vorzeitigen Ende. Ein „Prognose-Barometer" gibt Euren augenblicklichen Stand an.

Exotisch-schwüler geht's in der Löwenstadt zu. Singapore by night ist ein Erlebnis, das Ihr dank Sex, Crime und Geheimbund-Intrigen nicht so schnell vergessen werdet. Ihr müßt einer Reporterin helfen, die einem Gestrüpp von Mord, Polit-Erpressung und Grausamkeit gegenübersteht.

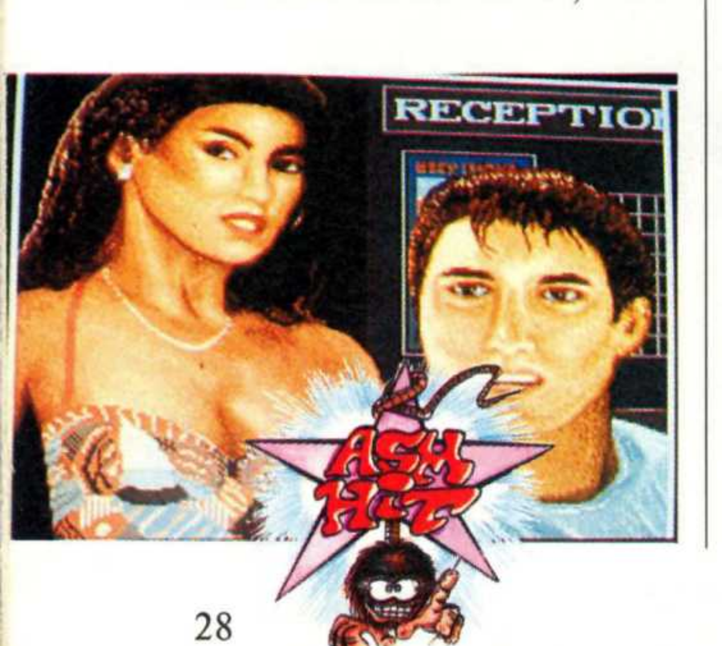
»Schweißtreibende Exotik zum Freundschaftspreis – Adventure-Fans, zugreifen!«

Trotz denkbar knapper Anleitungen spielt man sich schnell ein. Handlungen werden durch Anklicken von Menüpunkten ausgewählt, ihre Ergebnisse in ausführlichen Texten kommentiert. Beide Spiele lassen sich auf der Festplatte installieren.

Ähnlichkeiten zwischen den Abenteuern sind nicht rein zufällig: *Chris Földing-Hornschuh* war an beiden maßgeblich beteiligt. Wer die Spiele 1989 verpaßt hat, sollte jetzt zugreifen!

Eva Hoogh

Grafik	**8**
Steuerung	**10**
Handlung	**8**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L); UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
A10 Tank Killer	- - A
Ace 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dungeon	L - -
Bad Blood	- - A
Balance Of Power 1990 ed.	- - A
Bard's Tale 1 The	L P A
Bard's Tale 2 The	L P -
Bard's Tale 3 The	L P A
Battle Of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battletech	(L P) A
Battles Of Napoleon	- - A
Bismarck	- - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	**L P A**
Cadaver	**L P -**
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	L P -
CHAOS Strikes Back	L P A
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Code Name: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest The	L P A
Conquest Of Camelot The	(L P) A
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dam Busters	- - A
Day Of The Viper	L P -
Deathlord	- P A
Dec. B. North Am. Civ. War 2	- - A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	- - A
Def Con 5	- - A
Digi Paint 3	- - A
Digi View Gold Version 4.0	- - A
Dos - 2 - Dos	- - A
Dragon's Breath	L - -
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L - A
Dragon Wars	**L P A**
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Elite (Lösung für AM/ST)	L - A
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure The	(L P) -
Fatal Heritage	**L - -**
Final Fantasy Legend	**- - A**
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	- - A
Fountain Of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Adenture)	L P -
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones In The Fast Lane	**- - A**
Kampfgruppe	- - A
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
Kingdoms Of England	- - A
King's Quest 1	L P A
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	**L P A**
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L P -
Legend of Faerghail	**L P -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Lucky Luke	(L P) -
Manhunter New York	L - A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	L P A
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Mortville Manor	L - -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star	L - A
Phantasy Star 2	**- - A**
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Platoon	- P -
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Pool of Radiance	**L P A**
Pool Of Rad. Adv. Journal	**- - A**
Populous	L - A
Powermonger	**- - A**
Ports Of Call	**(L P) -**
President Is Missing	- - A
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter C 64	- - A
Quest For Glory 2	- - A
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	**- - A**
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	**- - A**
Rings Of Medusa	(L P) -
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Secret Of Monkey Island	**(L P) A**
Secret Of The Silver Blades	L P A
Sentinel (Firebird)	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	- - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Sorcerian	- - A
Sound Blaster Soundkarte	**- - A**
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Rogue	- - A
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Starflight 1	L - A
Starflight 2	L - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Star Trek 5	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Tangled Tales	- - A
Tetris	- - A
Times Of Lore	- - A
Transworld	**L - -**
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	**L P A**
Ultima 6	**L P A**
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Wing Com. (incl. Secret Missions)	**- - A**
Zack Mc. Kracken	L P A
Zork 1	L - -

„L" und „P" in Klammern bedeutet: **Pläne der Lösung enthalten.**
Fett gedruckte Titel sind neu.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Powermonger	74,90			74,90
5. Silent Service 2			89,90	
6. Buck Rogers (SSI)	89,90	64,90	89,90	
7. Pool of Radiance	69,90	89,90	89,90	
8. Cadaver	74,90			74,90
9. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
10. Champions of Krynn	74,90	74,90	74,90	

3 CHAOS STRIKES BACK
AM 74,90
AM/ST 89,90 (incl. L u. P)
ST 74,90

2 SIM EARTH jetzt auch mit deutschen Bildschirmausgaben
IBM-PC 84,90

1 SECRET OF MONKEY ISLAND kpl. deutsch
AM 89,90
IBM-PC EGA 69,90
VGA 89,90

CPS Frank Heidak

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	Amiga	C64	IBM-PC
Archon Collection	E	ARC		19,90	
Arctic Fox	D	SIM			39,90
Bad Blood	D	ROL			49,90
Bard's Tale 1 The	D	ROL		24,90	
Bard's Tale 1 + Dung.Wizard	D	ROL		49,90	
Bard's Tale 2 The	D	ROL	49,90	29,90	49,90
Bloodwych	E	ROL		44,90	
Caveman Ugh-Lympics	E	SPO		24,90	39,90
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Dungeon Wizard	D	ROL		29,90	
Emerald Mine 1	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 3 Professional	D	ARC	29,90		
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye Of Horus	D	ARC		29,90	
Faery Tale Adventure The	E	ROL		39,90	
Final Whistle f. Kick off 2	D	SPO	39,90		
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 kpl. dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	SPO	19,90	14,90	
Football Manager 2	D	SPO		29,90	29,90
Garrison	D	ARC	29,90		
Hollywood Poker	D	STR		19,90	
In 80 Tagen um die Welt	D	STR		9,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90	49,90	
Jump Jet	E	SIM		14,90	
Kreuz As	D	STR	39,90		
Lords of Conquest	D	STR			39,90
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Mercenary Kompendium	D	SIM	39,90		
Ms. Pacman	E	ARC			24,90
Omega	E	SIM	59,90		
Pacman	E	ARC		14,90	
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Roadrunner	D	ARC		19,90	
Rolling Thunder	D	ARC		19,90	
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Slaygon	E	ROL	29,90		
Starways	D	ARC	19,90		
Super Cycle	D	SPO		19,90	
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Three Stoges The	D	ADV		29,90	
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90	39,90	
UMS Set incl. 2 Sceneries	D	SIM	59,90		
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Whirligig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele mit deutscher Anleitung

Programmname	Typ	Amiga	C64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	SIM	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	SIM	89,90		94,90	
Alpha waves	STR	74,90		74,90	74,90
Back to the future 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90
Bard's Tale 3 The	ROL		69,90	79,90	
Battlehawks 1942	SIM	69,90		69,90	69,90
Betrayal	STR	84,90			
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90
Castle Master	ADV	74,90	44,90	84,90	74,90
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	84,90
Chase HQ 2	SPO	74,90		74,90	74,90
Chess Simulator	STR	74,90		74,90	74,90
Chips Challenge	ARC	74,90	44,90		74,90
CurseO.T.Azure Bonds 1MB	ROL	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps	SIM		69,90		
Dragon Flight	ROL	84,90			84,90
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	89,90	
Dragons Lair 2-Time warp	ARC	94,90			
Duck Tales	ARC	74,90		74,90	
Dungeon Master AM 1MB	ROL	74,90			74,90
Dunkle Dimension Die	ROL		69,90		
D.A.K. Szenarios	SIM		19,90		
Elite	SIM	74,90		74,90	74,90
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	84,90		94,90	94,90
Epyx Sporting Gold	COM	74,90		74,90	74,90
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon Missiondisk 2	SIM	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90		94,90	84,90
F 29 Retaliator	SIM	74,90		74,90	74,90
Flight Of The Intruder	SIM			94,90	
Flugsimulator 4	SIM			179,90	
Full Blast	COM	74,90	59,90	84,90	84,90
Genghis Khan	SIM	94,90		94,90	
Golden Axe	ARC	74,90	44,90		
Grand Overt	STR	49,90			
Great Courts 2	SPO	74,90			
Gunship	SIM	84,90	79,90	94,90	84,90
Hard Nova	STR			84,90	
Harpoon	SIM	99,90		119,90	
High Energy	COM	84,90		84,90	84,90
Imperium	SIM	74,90		84,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90		67,90	67,90
Indianapolis 500	SPO	74,90		74,90	
International Soccer Chall.	SPO			74,90	
Invest	SIM	64,90	44,90		64,90
Ishido	STR	74,90	84,90		
It C.F. Desert (1 MB)	STR	84,90		84,90	
Kick Off 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Kick Off Pl. Manager	SPO	54,90			54,90
Klax	STR	49,90	44,90	74,90	49,90
Knights of the Sky	SIM			94,90	
Krieg Um Die Krone	SIM		59,90		
Krieg um die Krone 2	SIM		59,90		
Legend of Faerhail	ROL	74,90		74,90	74,90
Lemmings ·	STR	69,90			
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90		74,90	74,90
Lords of Doom	ADV	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90		94,90	84,90
Manager	SIM		44,90		
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
MIG 29 Fulcrum	SIM	94,90		94,90	94,90
Might & Magic 1	ROL		64,90	94,90	
Might & Magic 2	ROL	89,90	64,90	89,90	
M.U.D.S.	SPO	74,90		84,90	
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	SIM	74,90			74,90
Operation Stealth	ADV	74,90			74,90
Pang	ARC	74,90	49,90		74,90
Panza Kick Boxing	SPO	84,90		84,90	84,90
Pirates !	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90
Plotting	STR	74,90	54,90		74,90
Populous	STR	74,90		74,90	74,90
Populous Prom. Lands	STR	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	SIM	89,90		89,90	
Powerpack	COM	74,90		84,90	74,90
Puzznic	STR	74,90	49,90		74,90
Railroad Tycoon	SIM			84,90	
Red Storm Rising	SIM	74,90	69,90	94,90	74,90
Renegade Legion Intercep.	SIM			94,90	
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Savage Empire The	ROL			94,90	
Schwert und Magie 1 und 2	ROL		39,90		
Schwert und Magie 3 und 4	ROL		39,90		
Secr. Of Silv. Blades	ROL		79,90	89,90	
Shanghai 2	STR			84,90	
Sim City Amiga 512 KB	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Architec. Disk 1o.2	SIM			44,90	
Sim City Terr. Editor	SIM	44,90		44,90	
Soccermania	SPO	64,90	54,90		74,90
Speedball 2	SPO	74,90			
Starflight 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2	ROL			89,90	
Sterne wie Staub	SIM		54,90		
Teen. Mutant Hero Turtles	ARC	74,90	54,90	74,90	
Test Drive 3	SIM			84,90	
Their Finest Hour	SIM	84,90		89,90	84,90
Transworld	SIM	74,90	49,90	84,90	74,90
Ultima 3	ROL	59,90	39,90	89,90	89,90
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6	ROL		89,90	89,90	
Ultima Trilogie (Teil 1-3)	ROL		79,90	79,90	
UMS 2	SIM	84,90		94,90	
Unendl. Geschichte 2 Die	ADV	74,90	44,90		
War Lord	SIM		49,90		
War Lord Szenario	SIM		19,90		
Wild West World m. Spielbr.	SIM	89,90			
Wing Commander	SIM			94,90	
Wing Command. Secr. Mis.	SIM			49,90	
Wings	SIM	84,90			
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	**45,00 DM**	**99,00 DM**

Hiermit bestelle ich für

....

☐ Komplettlösung
☐ Plan/Pläne
☐ deutsche Anleitung
☐ Zubehör
☐ Software-Test
☐ Programm/Modul
☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7, 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

ABENDS KOMMT DER KLASSE FEIND



EYE OF THE BEHOLDER

System: PC (640 KByte, Farbgrafikkarten, Ad Lib, Soundblaster), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** SSI, Kalifoniern, USA, **Muster von:** Rainbow Arts/Softgold, 4044 Kaarst 2.

Stille Wasser sind tief, aber umgekehrt? Verhielte es sich so, müßte es der Küstenstadt Waterdeep eigentlich gutgehen. Doch die Spieleväter von SSI wollten es anders. Unter dem einstigen Handelsposten, nach etlichen Querelen zur Großstadt erblüht, lauert das Übel. Ungreifbar weht der Odem des Bösen in Waterdeep, Furcht macht sich breit. Schließlich handeln die Stadträte. Ein gemischter Trupp aus vier Leuten wird beauftragt, im verzweigten Kanalsystem unter der Stadt nach dem Rechten zu sehen.



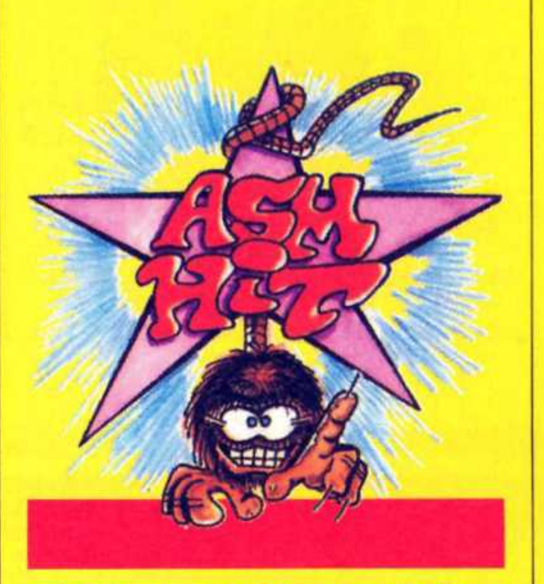
'Nen Elf gefällig?

Viel mehr erfahren die Kanalarbeiter in spe auch nicht, bevor sie kurzerhand ins modrige Abwassersystem eingeschleust werden. Im filmartigen Vorspann sieht man noch, wie unsichtbare, namenlose Diener des Bösen den Ausgang verschütten. Dann ist man auf sich alleine gestellt. Wasser tropft in die Stille. War da nicht eine Bewegung? Immer mit der Ruhe und erst einmal rasten. Schließlich müssen unsere Zauberer ihre Heil- und Kampfsprüche parat haben, wenn es hart auf hart geht.

Vorbei mit den wöchentlichen Telefonaten (ASM: heiseres Röcheln ... „Wann???" – Softgold: „Nichts Genaues weiß man nicht, sorry!" – ASM: Schuß im Hintergrund, leises Schluchzen.), EYE OF THE BEHOLDER ist da! Trotz aller Verzögerungen hat es der unerklärte *Dungeon Master*-Rivale schneller als das Vorbild auf den PC geschafft. Prompt sorgte er für schlaflose Nächte und mitleidige Bemerkungen – „Kommst wohl frisch aus dem Dungeon" oder „Hier sind ein paar extra Rationen", waren noch am harmlosesten...

Selbstlos und edelmütig (he, he!) schlug man sich die Nächte um die Ohren, Warnungen in den Wind und unterzog das *Auge* einem gnadenlosen Dauertest. Rätsel, Räume und Recken defilierten vor einer kritischen Redaktion. Gegenstände wurdengeprüft, Sounds ge„sampled". Schließlich rüttelt nicht Jeder ungestraft am Podest eines *Kerkermeisters* ...

Obwohl Rasssen, Klassen, Magie und „Camp"-Funktionen aus der *AD&D*-Reihe übernommen sind, präsentiert sich das erste Rollenspiel der neuen LEGEND-Serie in komplett neuem Gewand. Ein großes Bildfenster zeigt die nähere Umgebung in schönster 3-D-Sicht. Darunter gibt ein Kompaß die Marschrichtung an, ein Pfeilblock ist zum Drehen und Fortbewegen der Party anzuklicken. Mann und Maus heißt denn auch das unzertrennliche Duo, das sich durch mindestens zwölf Level kämpft. In jedem Stockwerk gibt es einen besonderen Gegenstand zu finden und immer mehr Extratouren zu unternehmen. Lifts und Teleporter entführen in neue Abschnitte, Inschriften weisen den Weg und so mancher Knopfdruck läßt Euch die Gänge ganz anders wahrnehmen. Davon mag ein müder Landschaftsplaner träumen!



»Schummrige Gänge, hohle Klänge – nie war Rollenspielen schöner!«

Mit linkem Mausklick nimmt man Gegenstände, legt sie (im Inventar oder auf dem Boden) ab oder wirft sie. Auch die Umgebung wird mit links erforscht und manipuliert. So lassen sich Inschriften lesen und manche Tore aufhebeln. Mit dem rechten Mausohr benutzt man Gegenstände – Waffen während eines Kampfes, Dietriche zum Schlösserknacken (wenn ein Dieb mit von der Partie ist) oder eine Schriftrolle zum Zaubern. Ein Tip: Experimentiert mit „Einrichtungsgegenständen" und nehmt *alles* mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Fast jedes Item wird später gebraucht!! Die Betonung liegt durchaus auf „später". Z.B. solltet Ihr den am Anfang der zweiten Etage gefundenen Schlüssel nicht gleich an eines der drei Schlösser verschwenden (benutzte Schlüssel bleiben auf immer stecken!), sondern Euch der *lockpick*-Fähigkeiten des Langfingers erinnern. Widersetzt sich ein Schloß hartnäckig den Öffnungsversuchen, muß man knurrend den passenden Schlüssel hergeben.

Wen sollte man mit auf die Reise nehmen? Ein(e) Magier(in), Kleriker(in) und Kämpfer/Dieb gehören schon dazu, will man nicht plötzlich vor ausweglosen Problemen stehen. Daneben hat sich ein Paladin bewährt. Die Zauberer werden etwas kräftiger auf der Brust, wenn man ihnen einen kriegerischen Zweitberuf verleiht. Levelerhöhungen erfolgen automatisch bei entsprechender Erfahrung und werden angezeigt. Die Textmeldungen werden je nach Bedeutung übersichtlich in unterschiedlichen Farben ausgegeben.

Während man suchend oder kartierend herumsteht, läuft die Zeit unbarmherzig und Ihr verbraucht Eure Rationen. Geht aber sparsam mit Eurem Essensvorrat um: Anfangs findet sich reichlich Nachschub, doch in tieferen Etagen mußt Ihr bald den Gürtel enger schnallen. Eine bessere Übersicht über Gesundheit als die stufenlose Leiste geben die auf Wunsch angezeigten numerischen Werte.

Selbstverständlich kann man seine vier Helden erschaffen und passende Porträts auswählen. Ihr betretet die Unterwelt Waterdeeps mit solider Ausrüstung. Das reich bebilderte Handbuch, Reference Card und eine (unvollständige) Karte der ersten drei Level erleichtern den Spielanfang. Allerdings ist nur ein Stand speicherbar. Wer experimentieren möchte, muß mit Disketten jon-



glieren. Wagemutige bleiben eisern bei ihrer Truppe und genießen Festplattenkomfort.

SSI war gnädig und hat uns die Handbuchabfrage zu Spielbeginn erspart. Sinnvoller ist, wie eingerichtet, die Abfrage beim Betreten manch'neuen Stockwerks.

Nach kurzem Eingewöhnen möchte man die einfache Handhabung nicht mehr missen. Die groß angekündigten *AD&D*-Rollenspielregeln der „zweiten Generation" sucht man allerdings mit der Lupe. Der Spielablauf ist durch die Konzentration auf grafische Oberflächen eher vereinfacht. Anstelle von Gewichtsbegrenzungen gibt es jetzt eben nur noch Stauraum für vierzehn Items neben der Rüstung und benutzten Waffen. Auch sind keine genauen Informationen über die Gegenstände mehr einholbar. Sei's drum: Eye of the Beholder mag *Dungeon Master* gegenüber abgespeckte Adventurekost bieten, macht aber hoffnungslos süchtig. Auf seine Findig- und Fingerfertigkeit angewiesen, wird der Dungeonspaß eher noch spannender.



Wuusch!, hört man gerade noch den Säbel sausen, schon schlagen die Zombies auf uns ein. Man muß seine Augen und Ohren überall haben, um nicht pausenlos überrascht zu werden. Die Action-Betonung lockt auch Adventuremuffel vor den Bildschirm. Prompt bleiben sie dort kleben und der Eigner muß sich seinen Rechner wieder mühselig freikämpfen (am sichersten erfolgt die Freigabe, wenn man mit einer *Lemmings*-Packung vor der Nase seiner Kollegen wedelt)!

Grafisch galoppiert das Glubschauge selbst seinem Vorbild davon: So ein schönes Rollenspiel hat es, vor allem auf dem PC, noch nicht gegeben! Musik und Geräusche sind herrlich, aber spärlich. Da tropft und knistert es unverhofft so schaurig, daß man sich vor Schreck umdreht. Sind die ersten Etagen noch Empfangshallen zum Eingewöhnen, geht es später richtig zur Sache. Nicht zuletzt der Beholder, wörtlich etwa: Betrachter, hier ein vieläugiges Monster, ist ein harter Brocken. Den Anblick sollte sich niemand entgehen lassen!

Eva Hoogh

Grafik	**CGA/EGA/**
VGA	**5/8/10**
Steuerung	**10**
Handlung	**9**
Atmosphäre	**6/8/11**
Preis/Leistung	**10**

HITLINE

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung" 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

MAI

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	7	Lemmings	Amiga	Psygnosis
2	1	PowerMonger	Amiga/ST	Electronic Arts
3	5	Mig-29 Fulcrum	Amiga/ST/PC	Domark
4	6	On the Road	Amiga/ST	Lifetimes
5	13	Panza Kick-Boxing	Amiga/ST/PC	Loriciel
6	4	Secret of Monkey Island	Amiga/PC	Lucasfilm/R.A.
7	2	Indianapolis 500	Amiga/PC	Electronic Arts
8	14	Elvira-Mistress of the Dark	Amiga/ST/PC	Accolade
9	-	Sim Earth	PC/Apple Mac	Ocean
19	20	Turrican II	Amiga/ST/C-64	Rainbow Arts
11	9	Loopz	Amiga/ST/64er/MSX/Spectrum/NES/PC	Audiogenic
12	12	Speedball II	Amiga/ST	Image Works
13	(wieder drin!)	Wing Commander	PC	Origin/Mindscape
14	3	Pang	Amiga/ST/PC/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
15	8	Battle Command	Amiga/ST/PC	Ocean
16	-	Genghis Khan	PC/Amiga	Infogrames
17	-	Space Quest IV	PC (VGA)	Sierra On-Line
18	-	Sim City/Populous	Amiga/ST/PC	Infogrames
19	-	Eye of the Beholder	PC	SSI
20	-	Chip's Challenge	Amiga/ST/Lynx/C-64	U.S. Gold/Epyx

Top Five PC

1 Sim Earth	Ocean
2 Mig-29-Fulcrum	Domark
3 Eye of the Beholder	SSI
4 Space Quest IV	Sierra
5 Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.

Top Five C-64

1 Plotting	Ocean
2 Chip's Challenge	U.S. Gold
3 Turrican II	Rainbow Arts
4 Pang	Ocean
5 Transworld	Starbyte

Cathy Campos arbeitete als Werbemanagerin eines Zeitschriftenvertriebes an so renommierten Titeln wie Stern, Spiegel, Bild, Playboy und Lui, bevor sie vor drei Jahren die PR bei **Mirrorsoft** übernahm. Einige Leute sagen, Cathy hätte für die beiden letztgenannten Magazine auch Modell gestanden. Das ist aber frei erfunden. Sie hat nur die Promotion gemacht. In jüngeren Jahren standen ihre Beine Modell für Damenstrumpfwerbung. Wenn also unsere weiblichen Leser Damenstrümpfe kaufen, könnten es Cathy's Beine sein, die auf der Verpackung abgebildet sind.

MIRROSOFT's TOP FIVE

1 Tetris
2 It came from the desert
3 Mega Lo Mania (Juni '91)
4 Xenon 2
5 Rocket Ranger

CATHY's TOP FIVE

1 Tetris
2 Super Mario Brothers
3 Ishido
4 It came from the desert
5 Rainbow Islands

Top Five Amiga

1 Lemmings	Psygnosis
2 PowerMonger	Electronic Arts
3 Panza Kick-Boxing	Loriciel
4 On the Road	Lifetimes
5 Mig-29-Fulcrum	Domark

Top Five ST

1 Turrican II	Rainbow Arts
2 PowerMonger	Electronic Arts
3 Panza Kick-Boxing	Loriciel
4 On the Road	Lifetimes
5 Elvira	Accolade



Seit '86 dabei: Der aktuelle Software-Hund China. Hier mit einer repräsentativen Leserauswahl.

(Foto: Landen andergraund)

CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE". Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender automatisch an der Schnippelchen-Aktion teilnehmen.
Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:
Bomico, Frankfurt/Kelsterbach
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe
Rushware, Kaarst
United Software, Rietberg

Ein Stückchen ASM abgreifen ...

... mit Eurem SECRET SERVICE

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Weltall-Mineralogen



ENTER-
PRISE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** ARC, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Höre ich da schon die Fans der gleichnamigen Fernsehserie frohlocken? Zu früh gefreut, denn ENTERPRISE von ARC hat nichts gemein mit dem sattsam bekannten Raumschiff aus Film und Fernsehen. Trotzdem begibt man sich auch hier ins Weltall, nur diesmal nicht auf die Suche nach unbekannten Zivilisationen, sondern auf die Suche nach bestimmten Mineralien, die es auf der guten, alten Erde nicht gibt.

Das besondere Interesse an diesen Mineralien gilt den darin enthaltenen Elementen, die für den Fortbestand der Menschheit von immenser Wichtigkeit sind. So beschränkt sich das Game nicht auf das Finden und Fördern dieser Mineralien, sie müssen auch noch zu entsprechenden Fabriken gebracht werden, wo die Elemente aus ihnen extrahiert werden können. Mit diesen Elementen an Bord gehts dann zurück zur Weltraumstation, wo die kostbare Fracht schon sehnsüchtig erwartet wird.

Das ganze Abenteuer beginnt im Kartenraum, wo man sich für ein Zielsystem entscheidet. Der Navigationscomputer wird mit den nötigen Daten gefüttert und schon geht es, erst mit Impulsgeschwindigkeit, dann im Hyperspace, los in Richtung des gewählten Systems...

Dort angekommen, sucht man sich erneut mit Hilfe des Navigationscomputers einen Planeten des Systems aus, den man zu untersuchen gedenkt. Sobald der Computer das Schiff in einen stabilen Orbit um den Zielplaneten gebracht hat, kann man mit dem Abstieg auf die Planetenoberfläche beginnen. Dort gibt es zwei Möglichkeiten: es befindet sich dort schon eine Bergbaueinrichtung – oder nicht! In ersterem Falle kann man sofort Minerale an Bord nehmen, im zweiten Fall läßt man ein paar Techniker zurück, die dann den Aufbau einer Bergbaueinrichtung übernehmen. Die Minerale, die man im günstigeren Falle auf dem Planeten erhalten hat, bringt man zur weiterverarbeitenden Industrie, die so erhaltenen Elemente zur Raumstation... aber das hatten wir ja schon.

Mancher mag sich jetzt fragen, wieso dieses Game als Action-Game firmiert, wo doch gar keine Action im eigentlichen Sinne zu erkennen ist: Draußen im weiten Universum leben ein paar Kreaturen, welche die gute alte Enterprise immer wieder mit ihren Angriffen belästigen. Aber keine Panik, zur Verteidigung des Schiffes stehen Phaser und Photonentorpedos zur Verfügung (sieh an, sieh an). So muß man sich im Laufe des Spiels des öfteren mit diesen Fieslingen herumschlagen, die einen nur von der eigentlichen Aufgabe ablenken.

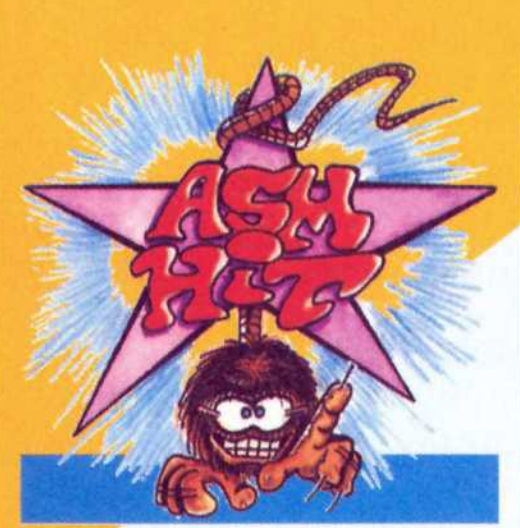
Grafik und Sound sind von recht solider Qualität, reißen den User aber nicht zu Begeisterungsstürmen hin. Die Steuerung ist im Kampfmodus ein klein wenig verwirrend, denn wenn man die Maus nach vorn schiebt, sinkt das Schiff nicht, sondern steigt. Wer häufig an Flugsimulatoren sitzt, wird dadurch leicht irritiert. Ansonsten ist die Bedienbarkeit des Games sehr gut. Auch die Anleitung hat sich das Prädikat „gut" verdient. Die ausführliche englische Anleitung wurde durch eine nicht ganz so ausführliche, aber dennoch ausreichende deutsche Übersetzung, ergänzt. Sie erläutert in Kurzform, worauf es ankommt.



Unbekanntes Flugobjekt voraus!



Oh, Shit! Ärger steht ins Haus.



»Mit Lichtgeschwindigkeit zur Lagerstätte«

Diese Mischung aus Action, Simulation und Strategie weiß noch mit einigen Überraschungen aufzuwarten, so daß es nicht ganz einfach ist, die begehrten Elemente innerhalb einer bestimmten Zeit an ihren Zielort zu bringen. Mitunter hat man im Laderaum eine bestimmte Kombination von Mineralien, die instabil ist, worauf sich dann dort ein lustiges, kleines Feuerchen entfacht. Dies sei nur stellvertretend für die ganzen anderen 'Fieslichkeiten' erwähnt, die einem das Leben als Weltraum-Mineralogen schwermachen.

Im ganzen ein Game, welches auch auf längere Sicht Spaß machen kann. Na, dann sucht und fördert mal fleißig. ■

Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10







Goldrausch in Paris ●●●●●●

Es fing wie ein Familientreffen an und endete als rauschende Ballnacht. Am 7.März gab sich die europäische Softwareszene in Paris ein Stelldichein. Anlaß war die diesjährige Verleihung der 4 D'OR. Unsere Kollegen von der Spielezeitschrift GENERATION 4 hatten keine Mühe gescheut, um der Fachwelt einen glänzenden Rahmen zu bieten. ASM war für die deutschen Leser dabei, als es um die Gewinner des Jahres 1990 ging! Vorher gab es im pompösen GRAND REX-Kino indes noch Gruseliges ...

Wer hat Angst vor Spinnen? Der hebe die Hand! *Gen 4* präsentierte einen Leckerbissen als französische Vorpremiere: Eine ganze Reihe der über 2000 Gäste hielt es nicht bis zum Ende von *Stephen Spielberg*s neuem Softschocker ARACHNOPHOBIE aus. Sie verpaßten einen routiniert-souveränen Spinnenthriller, dessen spannendste Stellen gekonnt durch eine Portion erlösenden Humor aufgefangen wurden. Kurzabriß: Eine Venezuela-Expedition schleppt unwissentlich eine neue, tödliche Spinnenart ein. Die verbreitet sich in Windeseile und vergiftet eine halbe amerikanische Kleinstadt, bevor es zum gruseligen Showdown kommt ... Sehenswert! Mehr zum gleichnamigen Actionspiel von TITUS lest Ihr unten.

Nach kurzer Verschnaufpause und emsiger Diskussion des Films („Als der General kam, bin ich unter den Sitz gekrochen", – „Autsch! Ich glaube, mich hat etwas gestochen . . .") begann der ernste Teil. Atemlose Spannung, als *Stéphane Lavoisard,* Chefredakteur der *Génération 4*, die Nominierten und schließlich den Gewinner jeder Kategorie bekanntgab. 26 Preise wurden verliehen, dazu Auszeichnungen für Comics, Kurzfilme und Bücher. Abgestimmt hatten Redaktion und Leser. Außer Konkurrenz wurden SWIV und die LEMMINGS, PSYGNOSIS' Suchtspiel, geehrt. DAVID von Psygnosis kam denn auch kaum von der Bühne herunter, wurde seine Firma doch zur besten internationalen gewählt (UBI SOFT kassierte den französischen Titel) und ihr SHADOW OF THE BEAST für die beste Präsentation und Musik ausgezeichnet.

Gleich dreimal erklomm das BULLFROG-Team die Bühne. Ihr bei ELECTRONIC ARTS verlegtes Strategiestück POWERMONGER wurde zum originellsten Spiel, zum besten Strategieprogramm und zum besten ausländischen Spiel 1990 gekürt. Der Franzosen Liebstes – und gleichzeitig auch ihr sympathischstes Adventure – war OPERATION STEALTH von DELPHINE.



Für viele war WING COMMANDER *das* Ereignis der letzten Monate. Fünfmal nominiert, mußte sich ORIGINS brillantes Weltraumspektakel schließlich den Preis für die beste Verwirklichung teilen. Auch LANKHOR, die sich für ihr Grafikadventure MAUPITI ISLAND mehr erhofft hatten, waren über die gespaltene Auszeichnung nicht ganz glücklich.

Peter Jones von MICROPROSE holte strahlend und mit vollmundigem Kommentar seine Trophäe für den F 19 STEALTH FIGHTER, laut *Gen 4* und seinen Lesern der beste Flugsimulator 1990, ab. Bestes Rollenspiel wurde verdientermaßen ORIGINS ULTIMA VI. KICK OFF 2 war – wen wundert's – das beliebteste Sportspiel, dicht gefolgt von *Panza Kick Boxing*. Größte Fahrfreude bereitete LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE. Eine wundersame Wertung, zog doch ELECTRONIC ARTS' INDIANAPOLIS 500 seinen Konkurrenten in der Simulations- und 3-D-Grafikwertung davon.

Unter der anglo-amerikanischen Übermacht nahm sich der einzige deutsche Gewinner, RAINBOW ARTS' TURRICAN, fast verloren aus. Der 4 d'Or für originellste Action ging indes an SPEEDBALL 2. *James Pond* war beleidigt ... DOMARK/TENGENS KLAX holte vor *Welltris, Pipe Mania* und *Puzznic* die Trophäe als bestes Denkspiel. Noch niedlicher geht's bei RAINBOW ISLANDS zu. Es holte für OCEAN







den Preis für die beste Automatenumsetzung. BRODERBUND, mit PRINCE OF PERSIA mehrfach nominiert, gewann die Lesergunst für seine Animation, ACCOLADES ELVIRA wurde zur besten Filmumsetzung gekürt.

Einen Trost gab es für LUCASFILM, dessen *Monkey Island* im Adventure-Stechen unerklärlich unterging.

LOOM, das trotz traumhafter Aufmachung spielerisch enttäuschte, bekam die beste Verpackung zugesprochen. Auf den Fersen folgten *Ultima VI* und *Dragonstrike*. Ganz konnte man am mehrfach nominierten KING'S QUEST V nicht vorbeigehen – mit klarem Vorsprung gewann das SIERRA-Spiel in puncto Grafik vor *Maupiti Island* und *Unreal*.

Und noch einen Preis gewannen die *Elektronischen Künstler*: THE IMMORTAL machte das Rennen um den Titel „bestes Arcade-Adventure". Befremden löste dagegen die Einordnung CADAVERS in die reine Adventure-Kategorie aus. Vielleicht gewann es vor *King's Quest V, Rise of the Dragon* und *The Secret of Monkey Island*, weil es in Frankreich mit geringeren Englischkenntnissen zu durchlaufen ist?

Viele Überraschungen also seitens der Jury. Wie die Verteilung wohl im nächsten Jahr aussehen mag? Auf jeden Fall ist zu hoffen, daß sich die Gewinner dann durch vernünftige Dankesworte statt durch hingehauchte „thank yous" Profil geben.

Nach der Preisverleihung tobte sich die Fachwelt in der benachbarten Diskothek aus. Freilich hatten nicht alle Grund zum Feiern, und so machten sich etliche Grüppchen auf den taktischen Rückzug. Schade, war doch schon die Nominierung eine Auszeichnung. Wer blieb, erlebte eine feucht-fröhliche Fete mit deutlich englischen Übertönen. Die letzten Unentwegten wurden gegen vier Uhr morgens gesichtet. Ob sie ihren Rückflug erwischt haben, ist nicht überliefert . . .

Doch man war nicht nur zum Kassieren der begehrten Trophäen gekommen. Am 7. und 8. März präsentierten die Firmen ihre neuesten Projekte. TITUS/DISNEY SOFTWARE arbeiten unter Hochdruck an ihrer Filumsetzung ARACHNOPHOBIA. Als Mega-Kammerjäger müßt Ihr die US-Kleinstadt Canaima von generalstabsmäßig ausschwärmenden Spinnenhorden befreien. Die Arachniden-Action soll im Mai auf allen gängigen Computerystemen starten.

Wer es friedlicher mag, sollte sich STORMBALL vormerken. Die von MILLENNIUMS *Paul Wilson* vorgeführte Arbeitsfassung sah recht rasant aus. Das Ballspiel wird voraussichtlich im Mai für 16-BITTER erscheinen. – Bei MICROPROSE bzw. Programmierteam MAELSTROM wird MIDWINTER 2: FLAMES OF FREEDOM der letzte Schliff verliehen. *Clare Edgeley* stellte DOMARKS neue Projekte vor. Mehr über HYDRA und Kollegen an anderer Stelle in diesem Heft.

Allerlei Neues bereitet ACCOLADE vor. *Nadja Singh* wartete verzweifelt auf ihre Software-Lieferung und gab ASM derweil erste Screenshots und bergeweise Informationen mit. Im Telegrammstil: *Search for the King* und *Altered Destiny* müßten demnächst auf dem AMIGA erhältlich sein. Der 397. JACK NICKLAUS präsentiert die U.S.Open auf dem PC, und die erste Zusatzdisk zu *Test Drive III*, ROAD AND CAR 1, sollte bis zur Drucklegung vorliegen. Auch Spionagethriller CONSPIRACY: THE DEADLOCK FILES ist bald auf Deutsch, Englisch und Französisch auf dem PC fertig. GUNBOAT kommt für den AMIGA und als SPECTRUM-Kassette, STAR CONTROL für alle drei ACHTBITTER. ACCOLADE PRO SPORTS CHALLENGE für PC, AMIGA und C 64 vereint *The Cycles, Powerboat*, sowie JACK NICKLAUS GOLF und J. N. CHAMPIONSHIP COURSES 1989.

Denkspiel STRATEGO wird für 6-BITTER und C 64 vorbereitet.

PSYGNOSIS ruht sich nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern plant diverse Frühjahrsfreuden: THE KILLING GAME SHOW und AWESOME werden bald für den ST fertig sein, gefolgt von den LEMMINGS für PC und ST. AMIGA- und ST-Besitzer dürfen sich auf das MONSTER PACK mit *Nitro, Infestation* und *Shadow of the Beast* freuen. Für den PC gibt's bald die PLAYERS COLLECTION. Darauf vertreten: *Blood Money, Infestation* und *Ballistix*. Endkampfstimmung verbreitet ARMOUR-GEDDON, eine Simulation mit Panzern, Flugzeugen und Zukunftswaffen. Rettet per AMIGA und ATARI ST die Welt!

Noch nicht genug gehabt? Dann lest auf unseren News-Seiten und in den zahlreichen Berichten weiter – und viel Vorfreude! ■

EVA HOOGH



Die Katze setzt zum Sprung an

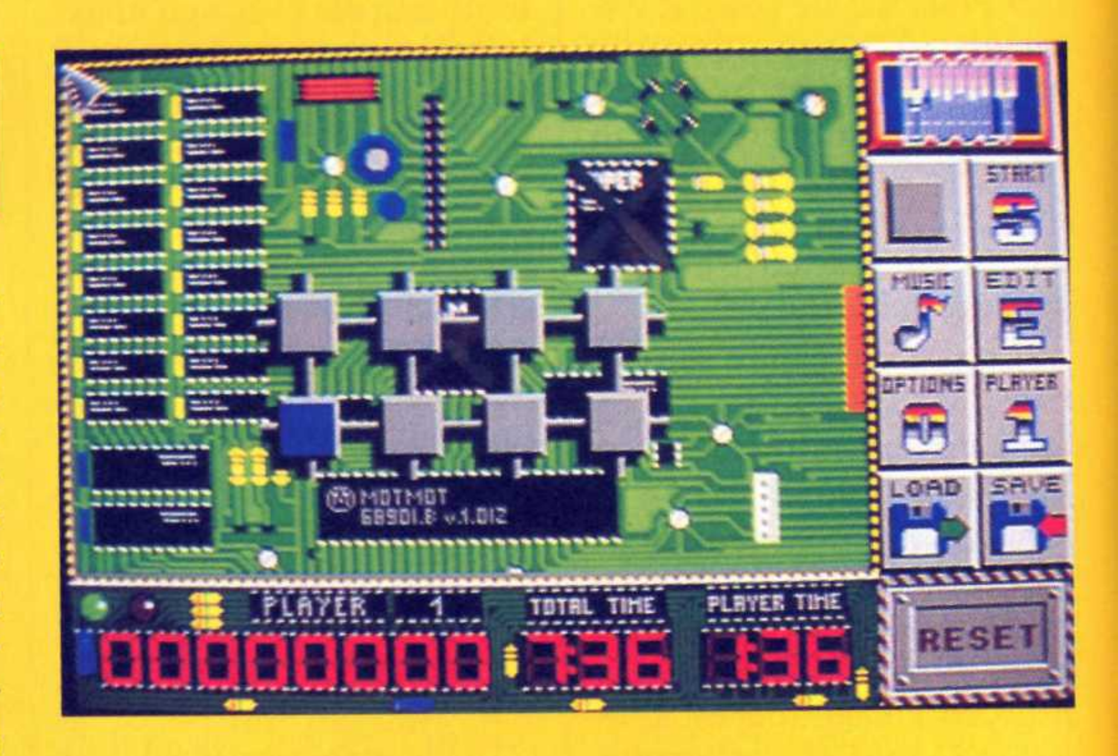
Wenn die Pariser abends vor der Kinoleinwand oder im Restaurant sitzen, brennt bei Softwareschmiede LORICIEL immer noch Licht. Bis spät wird hier organisiert, diskutiert und programmiert – alles, was für die neuen Spiele nötig ist. Wir haben den Leuten mit der Katze im Logo über die Schulter geguckt und Berge von Neuigkeiten mitgebracht. BUILDERLAND, DISC und die niedlichen DENVER-Educationals sind in dieser Ausgabe getestet. Was haben die Franzosen noch auf Lager?

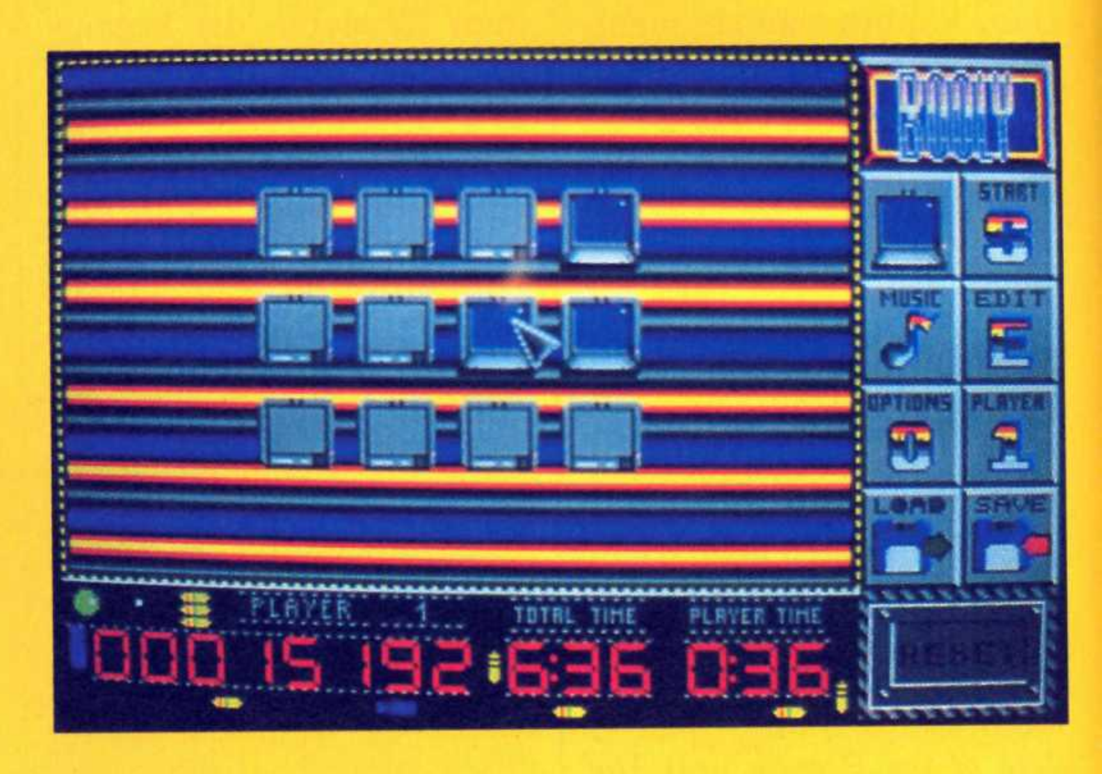
BLICKPUNKT

Einen Coup hat LORICIEL mit dem Europavertrieb von BRODERBUND-Spielen gelandet. *Prince of Persia, The Centauri Alliance, Shufflepuck Caf* und *Dark Heart of Uukrul* sind nur einige gute Titel. Auch *Wings of Fury* und die brandneuen *Galleons of Glory* kommen aus dem Broderbund-Stall: Ein guter Griff. Die Rechte an Krimi-*Carmen* sicherte sich *UBI-Soft*. Loriciel vertreibt zwar die bisherigen Abenteuer der Meisterdiebin (*In the world/time/Europe/USA*), doch will sich UBI Neues um Carmen einfallen lassen. Ob die Dame aber nach ihren mittelprächtigen Kurzabenteuern noch eine große Fangemeinde hat, wird sich erweisen.

Ein Projekt ganz anderer Art läuft demnächst in Frankreich an. Unter tatkräftiger Führung von Loriciels Auslands-Pressedame *Emmanuelle Kreuz* wird eine Spielesammlung zugunsten tauber Kinder vorbereitet. Der Clou: Namhafte französische Softwarehäuser stellen Spiele zur Verfügung und verzichten auf einen Großteil des Erlöses. Der kommt dem Kauf hörpädagogischer Geräte zugute. Die Sammlung zum Sonderpreis wird für die dort gängigen Systeme CPC, Amiga, ST und PC erscheinen. Je nach System werden unterschiedliche, actionhaltige Titel zusammengestellt. Bekannte Persönlichkeiten unterstützen die Gemeinschaftsaktion im Rahmen der *Enfants du Silence*. Aus rechtlichen Gründen wird das Benefiz-Pack leider nicht exportiert. – Eine schöne Idee, die hoffentlich auch einmal bei uns aufgegriffen wird. Wie wär's, *Starbyte, Thalion, Software 2000, Rainbow Arts, Reline, GDG und, und, und ...?*

Exklusiv für Euch führte Emmanuelle uns BOOLY vor. Wer jetzt an die guten, alten Booleschen Algorithmen denkt, liegt nicht verkehrt. Frisch aus dem Informatikbuch gestaltete *The Algorithm Group* ihr neues Tüftelspiel. Eine Anzahl zusammenhängender, quadratischer Plättchen hat je eine graue und eine blaue Seite. *Reversi*-ähnlich müssen die Plättchen so lange umgedreht werden, bis alle die gleiche Farbe zeigen. Das ist leichter gesagt als getan, drehen sich doch bei jeder Wahl gleich andere Felder nach unterschiedlichen Gesetzmäßigkeiten mit. Über hundert Levels sind zu knacken. Die Begleitmusik kann ausgewählt und das Ganze zu viert gespielt werden. Booly sah auf dem ST grafisch recht ansprechend aus (die Hintergrundgrafiken ähneln Computerinnenleben), erschien aber recht knifflig. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist Mai.





AMIGA-, ATARI- und PC-Besitzer dürfen gespannt sein. Um möglichst vielen PC-Freunden die Grübelei zu ermöglichen, bereitet das T.A.G.-Team Cga, EGA und VGA-Fassungen vor.

Wie alle Programme des Hauses, wird auch Booly auf dem CPC erscheinen. Wegen der geringen Nachfrage importiert Distributor *Rushware* nichts für diesen Achtbitter. Wer grundsätzlich Interesse an diesen (allerdings manchmal französischen) Versionen hat, kann sie direkt in Paris bestellen. Adresse: *Loriciel, 81, rue de la Procession, F – 92500 Rueil-Malmaison.*

Die Pariser hecken also einiges aus. Was sich im Laufe des Sommers noch alles tun wird, erfahrt Ihr, wie stets, aktuell! ■

EVA HOOGH





Faszination.
In Leistung und Preis.

Star Business Drucker: LaserPrinter 4

- **1 MB Druckspeicher** (Option: bis 5 MB erweiterbar)
- 2 Emulationen (HP LaserJet IIP, Epson FX 850)
- 4 Seiten pro Minute
- 7 Festfonts
- Fontcartridges (Option)
- PostScript als zusätzliche Emulation einschließlich Apple Talk Interface (Option)
- Serielles und paralleles Interface
- 12 Monate Garantie



Nähere Informationen über Star Industrie Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.
Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 90, Tel. (069) 78999-0



ASM-Gewinner bei E.A. – und: die „Queen war auch da“

Der „Tag in der ASM-Redaktion“ mußte für die Preisträger leider ausfallen – Umbaumaßnahmen im Hause. ELECTRONIC ARTS erklärte sich spontan bereit, die Competition, die im vergangenen Jahr zusammen mit ASM gelaufen ist, den Gewinner, nebst Kumpel, nach Langley (westlich von London) einzufliegen. Auch Manni war dabei, um den Jungs unter die Arme zu greifen.

„8 Uhr 25 ab Paddington“

Während die Gewinner sich darauf vorbereiteten, in die Luft zu gehen, befand ich mich gerade auf der Schiene zu **ELECTRONIC ARTS.** Um 25 nach acht ging meine Knatter-Bahn von Paddington auf Gleis 13 (wo iss den das?) in Richtung Langley.

Ich nutzte die Zeit, um mir die herrliche Landschaft anzuschauen und später mit den P.R.-Leuten **Simon Jeffery** und **Sara Shrapnell** einen Plausch zu halten.

Neben einer Schale Tee gab's Infos über Kommendes (wird auf der EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW Mitte April spruchreif sein). Gute Nachrichten allerdings für die **SEGA MEGA**-Fans: **JAMES POND** und **PGA TOUR GOLF** sind bald in Deutschland erhältlich. Dies ist umso erfreulicher, als diese Titel wahrlich exzellent auf die „Power-Ons“ umgesetzt wurden. Doch: Zurück zu den Winners...

Ian Breitenbach und **Lars Mayer** (beide aus Neuss) genossen nun ihren „Tag bei ELECTRONIC ARTS“. Und das sichtlich. Sara führte eine Besichtigungs-Tour durch, stellte die einzelnen Abteilungen vor und hielt reichlich Stoff als Präsente bereit. Das **BULLFROG**-Team um Peter Molyneux hätte uns gern **POPULOUS II** gezeigt, wenn, ja wenn der große Regen nicht alles zunichte gemacht hätte.

Aber: Ian und Lars waren dessen nicht allzu traurig, konnte man stattdessen **einiges** an E.A.-Software mit nach Hause nehmen. Alle Wünsche konnten erfüllt werden. Die beiden Jungs besitzen einen Amiga (gab's genug Games von E.A.), und sie besitzen das NES & den GAME BOY. Hierfür hat die Langleyer Firma noch keine Meinung – man möchte zunächst einmal SEGA bedienen...

Zum Abschluß der Tagesreise erfolgte der Rückweg zum Londoner Flughafen Heathrow. Wir kamen am herrlichen Schloß von Windsor vorbei. So hatte das Ganze einen guten Abschluß, denn an diesem 20. März war auch die Queen „anwesend“ (sieht man – angeblich – am Union Jack on the top of the Mast des Schlosses). Trotz einiger Überredungskünste von Sara war Elizabeth II nicht bereit, uns ihre Aufwartung zu machen („Fenster putzen muß sie!“, meinte Sara scherzhaft.

So ging's auch ohne den ganz großen prominenten Star recht lustig ab. Ein Erlebnis, das die beiden Winners so schnell nicht vergessen werden, gelle? ■

MANFRED KLEIMANN

POWER STATION mit Game- und Match-Masters

CODEMASTERS ist schon lange im Business. Bekannt für Original-Titel im Budget-Bereich. Keine Wiederauflagen alter Games – wie bei anderen üblich. Nun hat sich die Mönchengladbacher Firma POWER STATION der Distribution angenommen. Was kam heraus? Ein neues Outfit (Superverpakkung) und die gesamte Anleitung in einwandfreiem Deutsch. . .



„Uns Pierre" in Diensten von POWER STATION und CODEMASTERS – Autogrammstunde . . . (Foto: M.K.)

Angestrebt wird eine Zusammenarbeit zwischen **POWER STATION** und **LEISURESOFT,** um bundesweit flächendeckend die Software an den Mann zu bringen. Es gibt bereits einige vielversprechende Niederlassungen in den neuen Bundesländern: Erfurt, Halle, Chemnitz und Ostberlin, um nur ein paar zu nennen. Die Kaufhäuser zeigen sich begeistert, wollen noch die meisten die Regalplätze nicht für „reine" Budget-Soft freimachen. So sind die neuen **CODEMASTERS**-Produkte ansprechend gestaltet, komplett mit deutscher Anleitung versehen und im 16-bit-Bereich für ca. 45 Mark zu haben. Die 64er-Discs kosten knappe 35 Mark.

Rein Gerrits, Firmen-Chef der POWER STATION, hat zusammen mit Bruder Henri (Mitinhaber von ISS RECORDS) eine neue Strategie entwickelt, um das in der Vergangenheit leicht ramponierte Image des englischen Hauses wieder aufzupolieren.

Jüngst bei der Neueröffnung eines großen Kaufhauses in Hannover stellte sich **Pierre Littbarski** zu einer Autogramm-Stunde zur Verfügung. Das Bad in der Menge genoß der Weltmeister sichtlich – allerdings wurden seine Finger nach fast exakt „90 Minuten" (ohne Pausentee) förmlich steif. Was bleibt, ist ein gelungener Auftakt, CODEMASTERS erfolgreich zu vermarkten. . . ■

MANFRED KLEIMANN



Wen die Götter lieben ...





GODS

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Renegade, London, England, **Muster von:** Renegade/Bitmap Bros., England.

... dem geben sie bekanntermaßen ein Amt. Das Amt, das dem Helden bei GODS, für das die BITMAP BROTHERS verantwortlich zeichnen, gegeben ist, besteht darin, eine sagenumwobenen Stadt zu erforschen. Das Fernziel, das es im weiteren Verlauf dieser Story zu erreichen gilt, ist die Erlangung der Unsterblichkeit. Die zu erforschende Stadt wurde dereinst von den Göttern als eine Art Spielzeug mit Irrgärten, Tempeln, Türmen und so weiter gebaut. Doch dann haben sich die Mächte der Finsternis dieser Stadt bemächtigt, die seitdem als Unterschlupf für die verschiedensten Monster dient. Somit ist wohl klar, was der Held zu tun hat. Er soll den Monstern zeigen, wo der Bartel den Most holt, und die vier Wächter der Stadt ins Jenseits befördern. Die Belohnung, die die Götter für diese Befreiungsaktion ausgesetzt haben, ist die Unsterblichkeit. Die Stadt ist in vier Bereiche unterteilt, die hier als Levels bezeichnet werden. Jeder dieser Levels wird von einem der Wächter und seinen reichlich vorhandenen Mitmonstern bewacht, wobei jeder Level noch einmal in drei „Welten" unterteilt ist.

So begebe ich mich also laufend, springend, kletternd und vor allem monsterschlachtend auf die Entdekkungsreise in die verwunschene Stadt. Zu Anfang ist der Held nur mit Wurfdolchen ausgerüstet, was aber für die recht schlappen Monster zu Beginn der Story völlig ausreicht. Man klettert über Leitern, schaltet Fallen aus - wenn man den richtigen Schalter findet - und metzelt immer wieder Monster nieder. Auf dem Weg durch die Stadt gibt es aber immer wieder Dinge zu entdecken und aufzusammeln. Die Liste der Gegenstände geht von Schlüsseln zu bestimmten Türen über Heiltränke bis zu Extrawaffen.

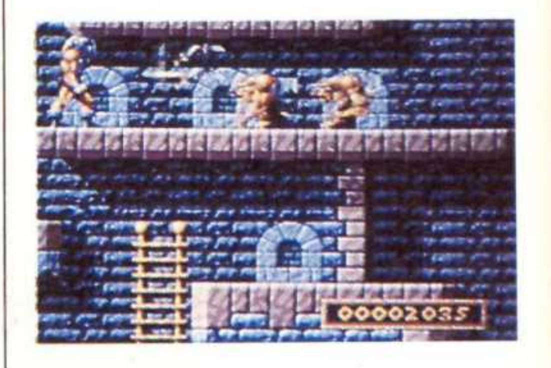
Am Ende eines Abschnitts bekommt der Held dann Besuch von einem fliegenden Händler, der auch einiges an interessanten Gegenständen feilzubieten hat. Die momentane Kaufkraft des Helden ist vom Punktestand abhängig, der sich wiederum daraus ergibt, wieviele Leben und wieviel Zeit der Held bis zum Erreichen des Händlers gebraucht hat. Nach dem kleinen Einkaufsbummel geht es dann gestärkt wieder auf die Monsterhatz.

Das Gameplay ist nicht umwerfend neu, es erinnert in vielen Punkten vielleicht an das gute alte *Barbärchen* (Name v. Autor geändert), weiß aber mit vielen kleinen Extras, wie zum Beispiel Teleport, aufzuwarten. Grafik und Sound sind von hoher Qualität, gleiches gilt für die Steuerung. Der einzige Kritikpunkt, der mir zur Technik aufgefallen ist, ist die mangelhafte Positionsabfrage. Mitunter steht der Held mit beiden Beinen in der Luft, ohne abzustürzen, genau wie bei Tom und Jerry im Fernsehen, die auch immer erst dann in den Abgrund stürzen, wenn sie bemerkt haben, daß sie sich über einem solchen befinden. Hiervon abgesehen ist das Bildschirmgeschehen wirklich erstklassig.

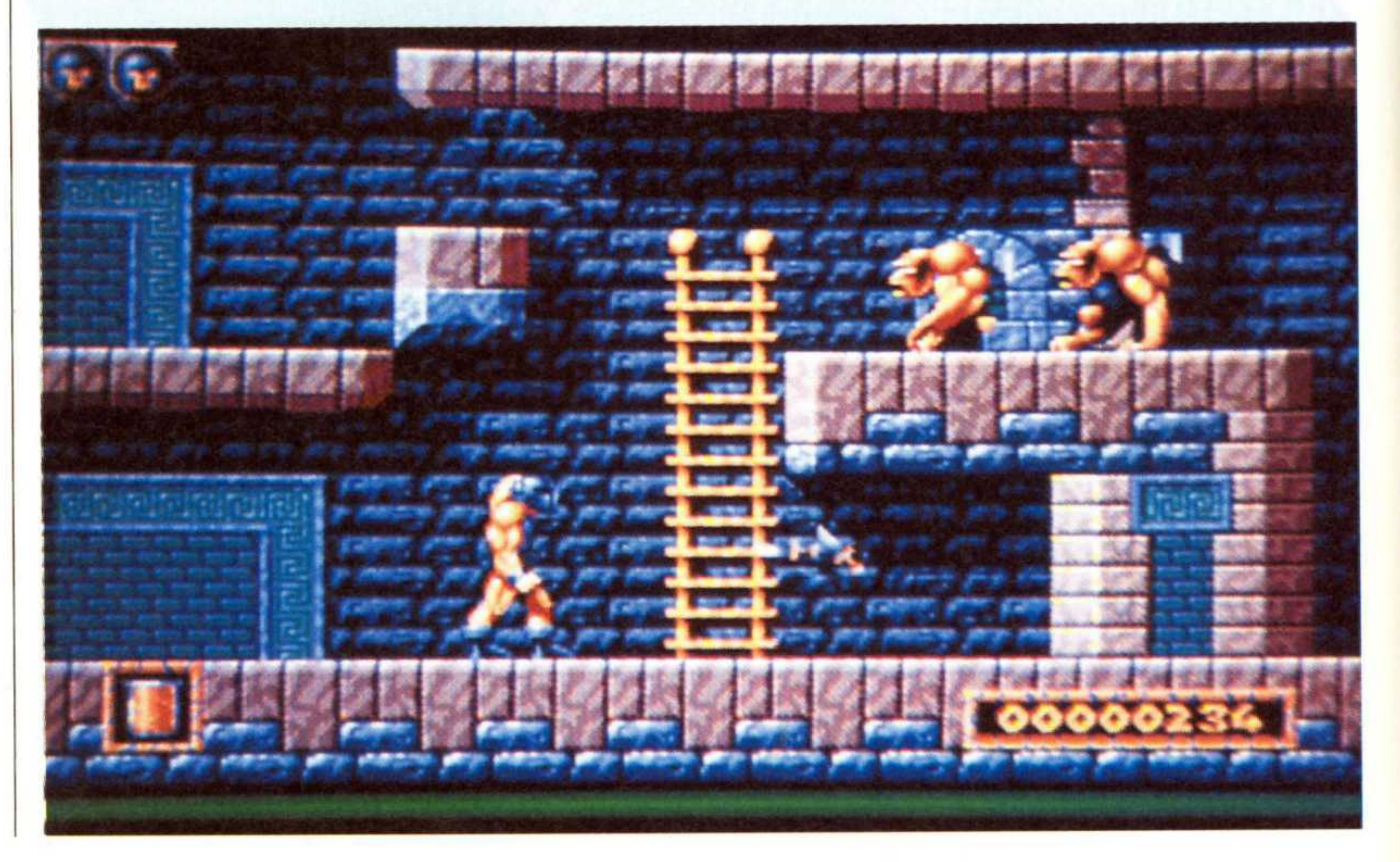
Wer an *Barbapapa* (Name nochmals geändert) seine Freude gehabt hat, wird auch dieses Spiel mögen, da es technisch mindestens genau so gut ist und außerdem noch über eine gewisse Adventure-Komponente verfügt, die den Spielspaß noch um einiges zu steigern weiß. GODS ist also ein Hit-and-run-game, das mehr als nur Prügeln und Rennen ist. ■

Dirk Fuchser

»Gods – Göttliches Action-Game mit Adventure-Komponente«



Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielverlauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**





Jetzt alles rausholen, was drinsteckt!



Das PC Spielebuch
Raymond Wiseman
256 Seiten, Best.-Nr. 3724
ISBN 3-88745-724-2 (1989)
DM 29,80 / öS 232,–



Das PC Spielebuch, Band II
Raymond Wiseman u.a.
352 Seiten, Best.-Nr. 3729
ISBN 3-88745-729-3 (1990)
DM 29,80 / öS 232,–



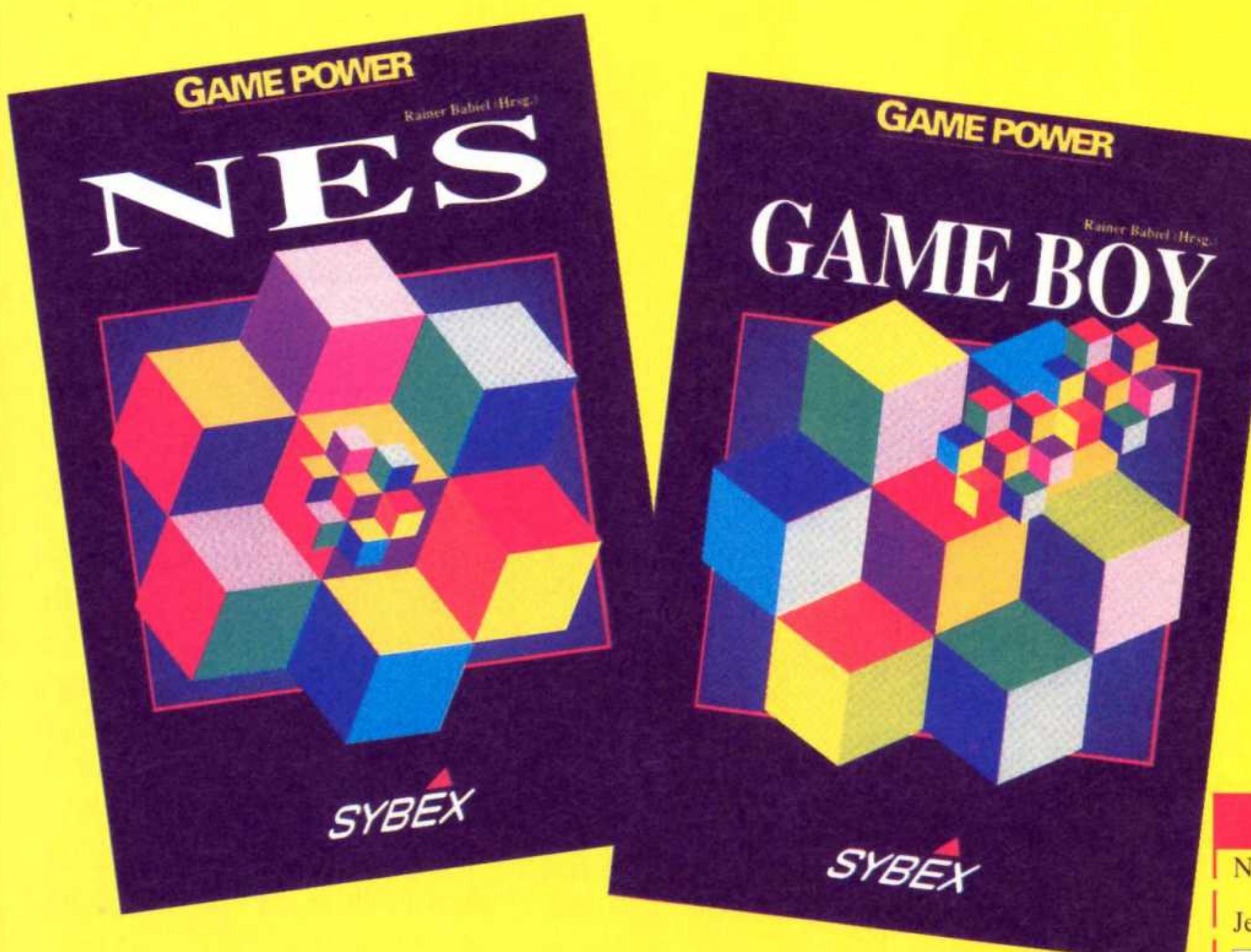
Das Lucasfilm Games Buch
R. Babiel / P. Woytal
Mit spielbarer Demoversion von Monkey Island auf Diskette.
240 Seiten, Best.-Nr. 3883
ISBN 3-88745-883-4 (1991)
DM 29,80 / öS 232,–



Das ATARI ST/STE Spielebuch
R. Babiel / P. Woytal
288 Seiten, Best.-Nr. 3843
ISBN 3-88745-843-5 (1990)
DM 29,80 / öS 232,–

Das Amiga Spielebuch
R. Babiel / P. Woytal
288 Seiten, Best.-Nr. 3844
ISBN 3-88745-844-3 (1990)
DM 29,80 / öS 232,–

Volle Game Power für totale Spannung beim Spielen. Alle Tricks, neue Kniffe, Spielbeurteilungen jede Menge – Infos, die nicht jeder hat.



Game Boy Game Power
Rainer Babiel
Hol' jetzt die volle Power aus Deinem Game Boy heraus. Hier ist in geballter Form alles, was so richtig Spaß bringt: fast 30 Power Games mit Beschreibung, Anleitung, Tips & Tricks von einem echten Spiele-Experten.
ca. 160 Seiten, Best.-Nr. 3875
ISBN 3-88745-875-3 (1991)
DM 19,80 / öS 154,–

SYBEX-Bücher bekommen Sie im Buch- und Fachhandel oder in den Computerabteilungen der Kaufhäuser.



SYBEX-Verlag GmbH · 4000 Düsseldorf 30
Vogelsanger Weg 111 · Tel.: 0211 / 6 18 02-0

NES Game Power
Rainer Babiel u. a.
Endlich! Alles zum Nintendo Entertain System (NES), was das Herz höher schlagen läßt: Infos zu der Konsole, Beschreibungen der neuesten Zusatzgeräte und das wichtigste: ausführliche Erläuterungen, Lösungen sowie Tips & Tricks zu fast 40 aktuellen Power Games der Spitzenklasse!
ca. 160 Seiten mit Farbseiten, Best.-Nr. 3899, ISBN 3-88745-899-0 (1991), DM 24,80 / öS 193,–

C O U P O N

Na klar, ich will die volle Game Power und bestelle postwendend:

Je ____ Expl. Best.-Nr. ____________________

☐ gegen Rechnung ☐ Scheck liegt bei

☐ das SYBEX-Gesamtprogramm – natürlich kostenlos

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift

asm 5/91

Disney bringt es



THE ANIMATION STUDIO

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 300 Mark, **Hersteller:** Silent Software/ Walt Disney Computer Software, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Ein neues Animationsprogramm beschert uns die Computerabteilung von WALT DISNEY in Zusammenarbeit mit SILENT SOFTWARE, welches den sinnigen Namen THE ANIMATION STUDIO trägt. Bei diesem Programm handelt es sich allerdings nicht um einen einfachen Animator, sondern um ein komplettes Zeichentrickstudio, welches alle klassischen Werkzeuge des Zeichentrickfilms bieten soll.

The Anination Studio umfaßt drei Disketten, auf denen neben den Hauptprogrammen auch einige Animationsbeispiele und Geräuscheffekte mitgeliefert werden. Desweiteren liegen der Verpackung noch zwei hübsch gestaltete Handbücher bei, die wirklich hervoragend die Fähigkeiten des Programms erläutern, sowie darüber hinaus noch Einblikke in die Disney'schen Animationspraktiken bieten.

Das Trickprogramm gliedert sich im Wesentlichen in drei Unterprogramme, die die einzelnen Stationen eines Zeichentrickstudios bilden. Die erste Station ist der *Pencil Test*. In diesem Unterprogramm wird in schwarzweiß die Grundanimation gestaltet. Hiernach wendet man sich dem *Exposure Sheet*, dem „Schneidetisch" zu, um die Einzelbilder nach Belieben zu ordnen, der Animation das richtige Timing zu verpassen, und um Musik und Geräuscheffekte einzubauen. Ist dies vollbracht, so kann man das Programm *Ink and Paint* aufrufen, um die Animationsphasen nachzubearbeiten und einzufärben.

Außerdem kann hier mit Hilfe einer Maskentechnik ein Hintergrund unter die Animation gelegt werden. Nachdem das Meisterwerk vollendet ist, kann man es sich mit den auf der Diskette befindlichen Projektor-Programmen wahlweise mit oder ohne Ton ansehen (speicherabhängig). Die Länge einer Tricksequenz wird „nur" durch die Speicherkapazität begrenzt, was im Klartext bedeutet, das eine längere Sequenz (ca. 200-300 Bilder, 10-20 sec.) in Farbe und mit Ton wohl nur den 1- bzw. Mehr-Megabytebesitzern vergönnt bleiben wird.

Betrachten wir aber nun mal die einzelnen Programmteile genauer. Der *Pencil Test Screen* benutzt denselben Bildschirmaufbau, der sich auch schon bei Deluxe Paint bewährt hat. Ähnlich sieht es auch bei den Zeichenfunktionen aus, ja sogar die Tastaturbelegung stimmt größtenteils überein. Es besteht auch hier die Möglichkeit, das Bildschirmformat zu verändern und die Ablaufgeschwindigkeit (normalerweise 12 oder 24 Bilder/sec.) einzustellen.

Beim *Pencil Test* wird mit einer Farbe in groben Skizzen der Animationsverlauf angelegt. Hierzu steht dem Benutzer eine wirklich sehr hilfreiche Funktion zur Verfügung, die den Bildschirm transparent werden läßt. Man kann dadurch die drei vorangehenden Einzelbilder durch das aktuelle Bild hindurch in der Helligkeit abgestuft erkennen. Damit wird es sehr einfach, besonders weiche, fließende Bewegungsabläufe zu erzeugen.

Um die Grundbegriffe der Animation zu erlernen, befinden sich diverse Trickbeispiele auf der Diskette, die man nach Belieben einladen und verändern kann.

Hat man jetzt eine Animation erstellt, kann man zum Exposure Sheet wechseln. Das Exposure Sheet stellt ei-

GROSS!

ne Art Tabelle dar, in der jedem Bild seine eigene Spalte zugewiesen wird, in die z.B. die Abspielgeschwindigkeit oder die Ablaufreihenfolge eingetragen werden kann. Es ist außerdem möglich, eigene Kommentare oder Befehle für Musik und Geräusche einzugeben. Durch diese Befehle können die Musik und die Geräusche beliebig gesteuert werden. Um ein Musikstück einzubauen, muß dies jedoch als *.smus*-File vorliegen, d.h. es muß mit Aegis' *Sonix* erstellt worden sein. Dies ist leider ein großer Nachteil, da sicherlich nicht jeder dieses Programm besitzt. Etwas mehr Flexibilität wäre in diesem Fall ganz angebracht gewesen. Samples können jedoch im üblichen IFF-Format benutzt werden. Nachdem der Szenenablauf und der akustische Part geregelt wurde, kann zur Einfärbung geschritten werden. Der Ink-and-Paint-Programmteil ist genauso aufgebaut wie schon der Pencil Test, mit der Ausnahme, daß sich hier am unteren rechten Bildrand eine Palette befindet. Nun kann jede einzelne Animationsphase eingefärbt werden, mit der Besonderheit, daß für jedes Einzelbild eine eigene Palette benutzt werden kann. Damit stehen pro Bild bis zu 32 Farben zur Verfügung. Als letzter Schritt kommt nun noch die Möglichkeit hinzu, einen vorher erstellten Hintergrund unter die Animationen zu legen.

Dies wird über eine Maskiertechnik gesteuert, die der Stencil-Funktion aus anderen Zeichenprogrammen nahekommt. Der Hintergrund muß in den 32 Farben der Animationspalette gezeichnet sein, da es sonst Probleme mit der Darstellung des Bildes gibt – logisch. Damit wären auch die grundlegenden Funktionen des Animation Studio durchlaufen, der Trickfilm müßte nun fertiggestellt sein. Sollte es dennoch einige Probleme in der Szenenabfolge etc. geben, so lassen sich das Exposure Sheet, sowie der Pencil Test ganz einfach wieder aufrufen, um Änderungen vorzunehmen. Im großen und ganzen ist das Animation Studio ein recht ordentliches Programm, das durch seinen Möglichkeiten im Bereich von Samples und Musik interessant erscheint. Ein richtiges Animationsprogramm mit Fähigkeiten im Bereich der Akkustik gab es wohl in dieser Form noch nicht. Auch die vielen Beispiele und das gute Handbuch sollte man als Pluspunkt verbuchen. Wer allerdings einen Animator für kleinere Objekte bzw. für Bobs und Sprites sucht, dem kann ich nur abraten. Das Animation Studio ist eher für Trickfilme und großflächige Grafiken à la *Dragon's Lair* gedacht. Leute mit dickem Portemonnaie und Spaß an der Animation, sollten sich das Tool mal näher ansehen. Wer nun noch allgemeines Interesse an Disney Animationen hegt, kann sich ja folgendes Buch zulegen: „Disney Animation: THE ILLUSION OF LIFE“, Thomas and Johnston, New York; Abbeville Press, 1981.

tpr

Positiv: Gutes Handbuch, professioneller Aufbau, Negativ: Hoher Preis, kopiergeschützt

Mönsch, de sin jo föllich s-steif!



INTERNATIONAL ICE HOCKEY

System: Atari ST (mißbraucht), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Impulze/Zeppelin, Durham, England, **Muster von:** Zeppelin, England.

Ei der Daus! Da hat uns ZEPPELIN GAMES unter dem IMPULZE-Label was „Feines" unterzujubeln versucht. Ein Eishockey-Gamelein kommt zu uns ins Laufwerk, das alle Features der original A-, B- und C-Weltmeisterschaften beinhalten *soll.* Allerdings wurde mir, egal, ob A-WM oder C-Gruppe zunächst das Tages-Match zwischen Belgien und Bulgarien angeboten (?!?). O.k., beginnen wir von vorn...

INTERNATIONAL ICE HOKKEY ist ein echtes Chaos-Programm. Allein das gute Scrolling hielt uns vom Prädikat „Flop des Monats" ab. Dennoch: Was hier geboten wird, spottet meiner Beschreibung.

Das schlicht gezeichnete Titelbild läßt schon erahnen, was auf uns zukommt. Hernach erschlägt uns ein nahezu rauschreicher (also musikarmer) Sample-Sound in



Dolby Zero. Nun noch schnell die WM-Gruppe, die Spielgeschwindigkeit, die „Taktik" (zuhause aggressiv; auswärts defensiv ?!?!?!) und die Steuerungsart einstellen. Dies verrichten wir mit der Kelle (Stick), und dann geht's zum ersten Bulli.

Der Referee gleidet fünf Zentimeter überm Eis galant zum Oval (wörtlich zu nehmen), um den Kontrahenten mit einem ungeschickten Frisbee-Wurf den Puck vor die Füße zu werfen. „Mein Gott - die sind ja völlig steif!" Dies spiegelt mein zweites Entsetzen über die Darstellung der Cracks wider, die er wie Cricket-Spieler aussehen. Hölzern, wie sie mal nun sind, haben sie eine irrsinnige Scheibenführung. Galant sind se nich; selbst wenn man ihnen 100.000 Volt durch den Schnabel jagen täten, die bleiben „standhaft"; ständig das Damokles-Schwert übers Eis führend. 'Ne echte Lachnummer! Es gelingt mir hin und wieder, etwas Ordnung in das Spiel meiner Mannschaft zu bringen. Leider aber ist vieles dem Zufall (Torhüter !!!) überlassen.

Frage: Was kümmert mich das alles? Nun, ich hatte mir das Leid angetan, die Chose reinzuziehen. Neben der spielerischen „Simplexität" (ha, das Wort gefällt mir!) fiel des weiteren auf, daß das Regelwerk des Eishockeys sich auf Bullis nach Torverschieben (alle Achtung!) und der korrekt laufenden Hallen-Uhr beschränkte. Abseits, geschweige denn Zweilinien-Abseits oder unerlaubte Weitschüsse hat der ZEPPELIN-Vertreter nicht im Repertoire. Schlag' nach bei M.P. - und sag's mit Insider-Worten: „Ich werde diese Tabakwaren nicht kaufen, sie ist zerkratzt!" ■

Manfred Kleimann

Grafik/Animation	4
Sound	1
Realitätsnähe	1
Motivation	1
Preis/Leistung	1

SEGA QUINTETT



ARCADE SMASH HITS

System: Amiga, C-64, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM (AMIGA), 80 DM (PC) und 50 Mark für C-64, **Hersteller:** Sega of America, **Muster von:** Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Fünf sehr zugkräftige Titel aus der Spielhalle befinden sich auf SEGAS neuester Compilation, doch leider fielen nicht alle Umsetzungen auf die Homecomputer so gut aus.

After Burner ist auf sämtlichen Systemen eine Katastrophe: Ruckeln ohne Ende und zudem extrem lahm. Schade, denn das Vorbild besticht durch schnelles Scrolling und einem fixem Gameplay.

Auch nicht das Gelbe vom Ei ist *Out Run*, einem Rennspiel mit dem roten Hengst. Auf dem Amiga noch recht brauchbar - wenngleich mit der Zeit eintönig -, entpuppt sich das Game auf C-64 und PC als glatten Fehlschlag.

Ebenfalls ein Spielhallenrenner größeren Grades war *Shinobi.* Doch auch dieses Spiel hat auf allen Systemen viele Federn gelassen. Nicht abgrundtief schlecht, doch genausowenig brauchbar. Für Fans!

Endlich, endlich, die Glanzseiten der Sammlung! Naja, zumindest auf dem Amiga ist *Thunderblade* eine gelungene Umsetzung des Automaten. Die Grafik ist recht fix, das Gameplay gut. Doch C-64 und PC ziehen auch hier wieder den gewaltig Kürzeren und sind beinahe unbrauchbar.

Das größte Glanzlich ist *Alien Syndrome*, das auf sämtlichen Systemen eine gute bis ausgezeichnete Figur macht. Ein witziges Spiel mit guter Grafik für ein bis zwei Spieler (simultan), das sehr lange motiviert.

Fazit: Diese Compilation ist für den Amiga kein Meisterwerk, aber durchaus brauchbar. Besitzern von den anderen Systemen muß ich hingegen abraten. ■

Hans-Joachim Amann

	Amiga/PC/C-64
Gesamtnote	**8/5/6**


SEIT 1. MÄRZ 1991 AM KIOSK . . .
DAS ST
ARKE S
TÜCK
SPECIAL
SONDERAUSGABE 11
ASM
aktueller software markt
SPECIAL
Sonderausgabe Nr. 11 1991
DM 9,80
SECRET SERVICE
TIPS & LÖSUNGEN
King's Quest V
Wonderland
Maupiti Island
Monkey Island
Elvira
Buck Rogers
und vieles mehr . . .
IM SONDERTEIL:
Stippvisite bei SIERRA
Heiße News von LARRY V !
. . . und außerdem in diesem Heft
INTERVIEWS
FEEDBACK
COMPETITIONS
NEWS
. . . AB SOFORT AUCH IM ABO ERHÄLTLICH



SWIV

System: Amiga (getestet), ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** The Sales Curve, **Muster von:** The Sales Curve, London, England.

Frühlingssuppe

Da hat sich THE SALES CURVE aber gewaltig verschätzt, als man uns im letzten Jahr den Erscheinungstermin von SWIV, dem inoffiziellen Nachfolger von *Silkworm*, „verriet". Von Ende November war die Rede, naja, daß es mittlerweile Frühling ist, macht ja nichts.... Nein, bei einem guten Spiel nimmt man doch gern „etwas" längere Wartezeiten in Kauf, und erinnert man sich an die Qualitäten *Silkworms*, so darf doch einiges erwartet werden!

Warum heißt „Silkworm II" eigentlich nicht „Silkworm II" sondern SWIV? Das ist ganz einfach damit zu erklären, daß der Hersteller rechtliche Probleme bei Verwendung dieses Namens bekommen hätte. SWIV könnte nun vielerlei bedeuten, so beispielsweise *Secret Weapons Installation Vertification,* oder ganz simpel *Silkworm IV.*

Ein Jeep und ein Helikopter stehen den Spielern (zwei simultan) zur Verfügung. Wer jedoch allein spielt, der ist mit dem Hubschrauber besser bedient. Dieser hat nämlich den Vorteil, nicht an irgendwelchen Bodenhindernissen anzuekken und hängenzubleiben. Dafür kann der Jeep allerdings auch schräg und nach hinten schießen....

Wer sich nun auf den Weg macht, die Gegner aus dem Weg zu schaffen, dem wird wohl früher oder später auffallen, daß das Game aus einem riesigen Level besteht, welcher 15 verschiedene Backgrounds bietet. Die Palette reicht von der Geisterstadt über einen Dschungel bis hin zu vulkanischen Gebieten – allesamt grafisch hervorragend in Szene gesetzt. Über zu wenige Gegner kann sich der Spieler auch nicht beklagen, hier wird ebenfalls einiges geboten wie Jets, Helikopter, Panzer, fliegende Fische und, und, und. Diese Gegner tauchen teilweise so massiv auf, daß ohne hervorragende Reflexe nichts gegen sie auszumachen ist. Größtenteils bleibt das Spiel allerdings fair, mit etwas Geschick kommt man immer voran. Lobenswert ist außerdem, daß trotz dieser Menge an Sprites das Vertikal-Scrolling nie „aus den Fugen" gerät. Es bleibt konstant (langsam) und flüssig.

Von Zeit zu Zeit tauchen größere Bodeninstallationen auf, die einem Endgegner gleichkommen, jedenfalls benötigen sie unzählige Schüsse, ehe sie mit einer herrlichen Explosion abtreten und der weitere Weg frei ist. Größere Raumschiffe, die sich aus mehreren Teilen zusammensetzen, geben nach ihrer Vernichtung Extras frei – *Silkworm* läßt grüßen! Durch simples drüberfliegen werden sie aufgesammelt. Wer allerdings nicht immer dasselbe Extra nehmen möchte, der sollte die Dinger mal anschießen. Nach jedem Schuß verändert sich das Extra nämlich, bis alle durch sind. Dies geht sehr fix, gibt es doch nur fünf verschiedene Extras: Bonuspunkte, Streuschuß, Parallelschuß, erhöhte Feuerrate und ein Überraschungsextra.

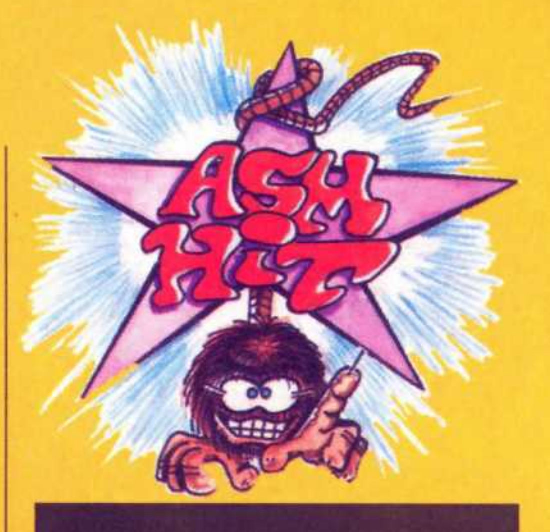
Der Heli hält drauf!

SWIV bietet sicherlich Technik vom Feinsten. Durch das Dynamic-Loader-System, welches auch schon bei Programmen wie *Ninja Warriors* Verwendung fand, ist pausenloses Spielen möglich. An keiner Stelle muß der Spieler warten, ehe ein neuer Level nachgeladen wird. Und trotzdem kommt der Spielspaß nicht so gut rüber, wie beim Vorgänger. Ich bin mir nicht sicher, woran es liegt, doch das Original konnte mich weitaus mehr motivieren, für das ebenfalls Ned Langman, Ronald P. Weserik und John Croudy verantworlich zeichneten.

SWIV ist für mich eher ein Abklatsch alter Spiele wie *Foundations Waste* und *Sidewinder*, denn viele Features dieser Games wurden übernommen. So zum Beispiel die Züge, die vom Bildschirmrand in den Screen reinfahren. Oder aber Pyramiden, aus denen böse Geschosse kommen. Man hätte das Game also – der Übersichtlichkeit halber – „Silkwinder Waste" benennen können. Wirklich neues wird nur dann geboten, wenn ein Jeep auf einen See stößt: Dann geht's nämlich mit einem Boot weiter, das sogar – anfangs irritierende – Trägheitssteuerung aufweist! Gute Idee, die zudem Funz macht. Außerordentlich gut konnte mir die Titelmelodie gefallen. Auch wenn sie an einer Stelle extrem schief klingt (Absicht?), hat sie doch das gewisse Etwas. Enttäuschender fielen da die Soundeffekte aus: Man übernahm einfach die Samples von Silkworm. Sie sind zwar gut wie eh und je, doch auch eine Neuerung wäre nicht Fehl am Platze gewesen. Dadurch, daß alles schon mal dagewesen ist und die Motivation im Ein-Spieler-Modus nicht gar so lang anhalten kann, halte ich einen Hit-Stern für nicht gerechtfertigt. Nun, SWIV ist ein sehr gutes Programm, doch leider gleicht es einer Frühlingssuppe: Man nimmt ein bißchen davon, ein wenig hiervon und schon ist sie fertig! ■ *Hans-Joachim Amann*

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Frischer Wind in Arkadien





BUILDER-LAND

System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** DM 79,95, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Schnaufend klettert der kleine Wicht den Abhang hinauf. Er verpustet einen Moment, schnappt sich den herumliegenden Geldsack und zimmert sich dann eine Goldbrücke. Geschafft, die Flammengrube ist überwunden! Da kriecht aber schon ein böser Geist heran und pustet unserem Rotschopf das Lebenslicht aus . . . Schnell ein Glas Saft hinuntergestürzt, und auf geht's zu ebnen. Erreicht er einen unüberbrückten Abgrund, stürzt er hinein. Gerät er dagegen in eine Sackgasse, hilft nur noch der Selbstmord-Befehl (F 10). Mit „F 8" kann man die Partie abbrechen.

Builderland wird ausschließlich mit Joystick durchlaufen. Ihr bewegt den Rahmen-Cursor über das zu bewegende Element, nehmt es per „Feuer" auf, bewegt es an die gewünschte Stelle und setzt es mit nochmaligem „Feuer" ab. Mit Bomben sprengt Ihr unpassierbare Stellen frei, später gibt es Spitzhacken zum Graben. Unser Kerlchen nimmt die diversen Boni durch Darüberlaufen an sich. Da gibt es feine Unsichtbar- oder Unverwundbarkeitstränke und Messer, um sich der zahlreichen Mieslinge zu erwehren. Übrigens kann man die mit



Euch. Die (noch) französische Anleitung wird ins Englische übersetzt. Verständigungsprobleme dürfte es aber dank der genial-einfachen Steuerung schon jetzt nicht geben.

Wie bei typischen *Sega*-Spielen erscheint zwischendurch eine Landkarte, die den nächsten Level anzeigt. Überhaupt ist das Konsolengefühl vorherrschend: Von der einfachen Bonbongrafik über die eingängige Musik bis hin zur Präsentation glaubt man sich in der heimischen Spielhalle. Alles

»Builderland – für Landschaftsarchitekten mit flinken Fingern!«

scheint herrlich vertraut und ist doch erfrischend originell. Ein bißchen *Lemmings*-Panik, ein bißchen *Wonderboy*-Charme, ist Builderland doch ein eigenständiges Suchtspiel. Wärmstens zu empfehlen! ■

Eva Hoogh

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



zum nächsten Versuch. BUILDERLAND heißt das kleine ST-Meisterwerk von LORICIEL. Ein klassisches Jump-and-Run? Mitnichten! Titelgetreu müßt Ihr Eurem Helden die Landschaft zurechtzimmern, kann er doch nicht springen. Dreiecke und Quadrate unterschiedlicher Beschaffenheit müssen aufgenommen, plaziert und wiederholt umgesetzt werden, um unserem nach rechts stapfenden Kleinen den Weg einiger Übung auch unter Landschaftsteilen begraben.

Um rechtzeitig einen Überblick zu gewinnen, könnt Ihr pausieren (F 1). Das wird auch immer öfter nötig. Sind die Anfangsabschnitte noch übersichtlich und bald gemeistert, steigt der Schwierigkeitsgrad recht schnell. Sechs knifflige Levels mit je zwanzig scrollenden Abschnitten und einem Endmonster warten auf



Der Hill Street Gangster Blues



Schon mal ein Polizeirevier geleitet? Nein? Dann wird es aber höchste Zeit, dies einmal auszuprobieren. Schließlich muß man ja wissen, was die Law & Order-Typen den ganzen Tag so machen. Gelegenheit dazu bietet das Game HILL STREET BLUES von KRISALIS.



Das Spiel lehnt an die Fernsehserie *Polizeirevier Hill Street* an, die vor nicht allzu langer Zeit im Abendprogramm lief. *Dean Lester*, Produkt-Manager und Fan der Serie, hatte die Idee, aus dem Film ein Game zu machen.

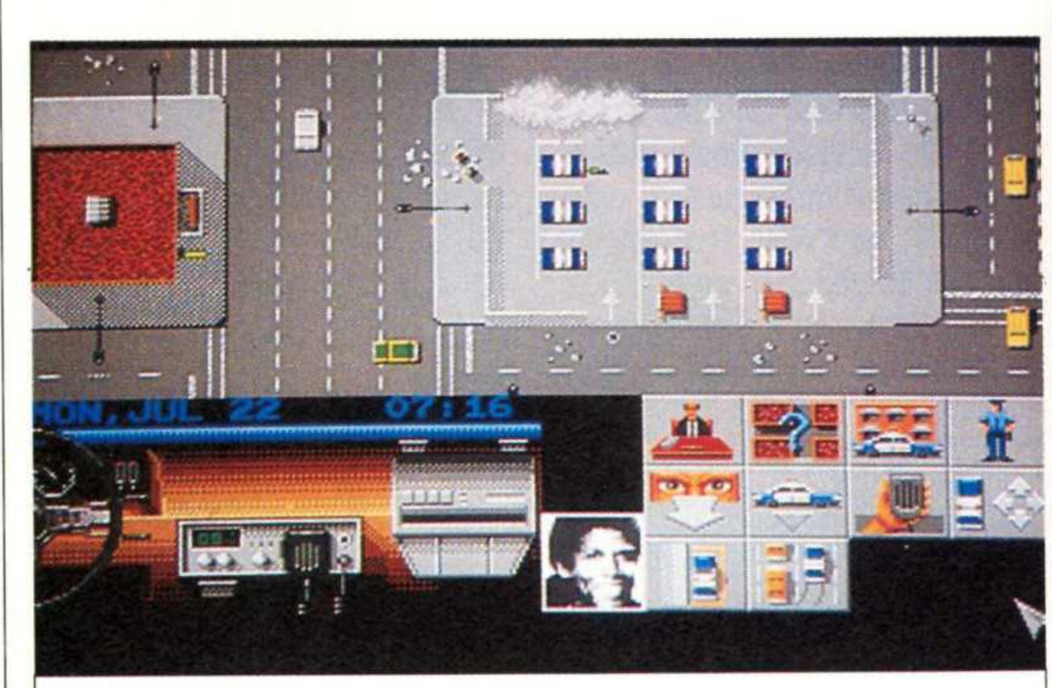
Der Spieler übernimmt die Rolle des Captain Furillo, der seine Mannschaft gezielt zur Verbrechensbekämpfung einsetzen muß. Der zu überwachende Bezirk ist in Sim-City-Manier von oben zu sehen und hat zunächst eine Verbrechensrate von 0%. Das ändert sich aber bald und zwar umso schneller, je höher der Schwierigkeitslevel eingestellt wurde.

Wird ein Verbrechen begangen, kommen die Einzelheiten sofort in den Polizeirechner, auf den jederzeit zugegriffen werden kann, um z.B. eine Täterbeschreibung abzurufen. Ein Officer wird dann per pedes oder mit dem Streifenwagen an den Tatort geschickt. Die Steuerung läuft automatisch oder manuell über die Richtungspfeil-Buttons. Am Ort des Geschehens angekommen, können die dort herumlaufenden Passanten angeklickt werden, um deren Portrait mit dem Fahndungsfoto zu vergleichen. Ist der Verdächtige gefunden, kann er verhaftet und aufs Revier gebracht werden.

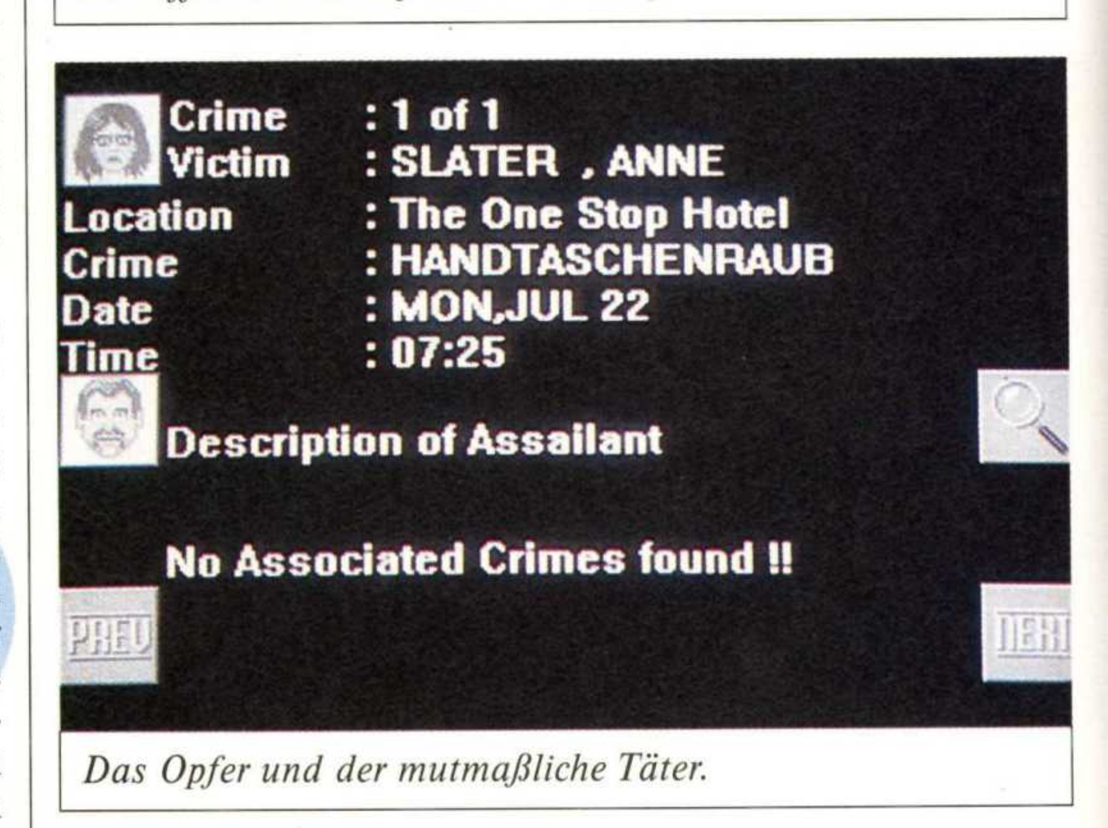
Soweit erst einmal das Spielgeschehen in groben Zügen. Was sich an Komplexität wirklich hinter dem Game versteckt, zeigt sich erst während des Spielens. In dem gesamten Stadtbezirk tummeln sich so etwa 600 Personen, die alle selbständig agieren und interagieren. Viele von ihnen besitzen kriminelle Tendenzen, die um so stärker werden je weniger der Player die Verbrechensrate, besser gesagt die Verbrechensaufklärung, unter Kontrolle hat. Da gibt es Kleinkriminelle, die bei der Verhaftung keinen Widerstand leisten, aber auch gefährliche Mörder und Drogendealer, die schon mal die 45er ziehen und versuchen, den Polizisten umzulegen.

Wenn die Dämmerung einbricht kommen die richtigen Fiesniks aus ihren Löchern und machen die Gegend unsicher. Sie meiden das Licht der Straßenlaternen und lungern in dunklen Hauseingängen herum. All das wird optisch aus der Vogelperspektive dargestellt.

Streß kommt auf, wenn mehrere Verbrechen aufgeklärt werden müssen und somit mehrere Polizisten gleichzeitig zu steuern sind. Dann heißt es, ständig von einem Tatort zum anderen umschalten (alles mit der Maus), sehen, ob der eine Cop schon am Zielort eingetroffen ist, ob der andere den Festgenommenen schon aufs Revier gebracht hat, neue Verbrechen bearbeiten, Kranken- oder auch Leichenwagen anfordern etc. etc.



Der Offier wartet auf den Einsatzbefehl!



Das Opfer und der mutmaßliche Täter.

Hill Street Blues machte im Vorabtest einen verdammt guten Eindruck. Es waren zwar noch ein paar Bugs zu finden wie z. B. inkorrektes Deutsch bei den Verbrechensmeldungen, aber das wird wohl in der Endversion nicht mehr vorkommen – hopefully. ■

CRUISER

SUPREMACY

Schaffen Sie mit dem Spiel Supremacy Ordnung in unserem Sonnensystem, das ein bißchen durcheinander geraten ist.
Nun haben auch die 64-er Fans Gelegenheit die außergewöhnlichen Grafiken und Effekte dieses Spieles auf ihrem Computer zu erleben.

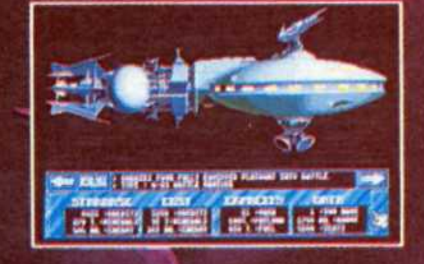
NEU auf C 64

Virgin MELBOURNE HOUSE





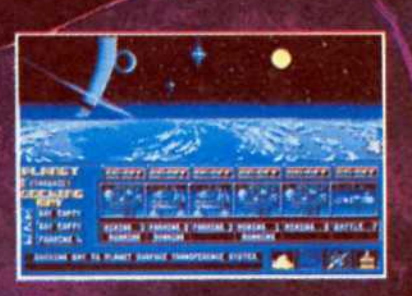
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon 0 21 01 / 60 70
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG













Agentenfieber und Dauerstreß



THE CARDINAL OF THE KREMLIN

System: PC, CGA, EGA, Tandy 16, min. 384K (512K bei VGA), **empf. VK-Preis:** 50 Mark, **Hersteller:** Capstone, Miami, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Der Autor Tom Clancy scheint auf Bestseller-Romane programmiert zu sein. Titel wie *The Hunt For Red October* oder *Red Storm Rising* waren so erfolgreich, daß sie schleunigst von der Softwarebranche als Vorlage für Computerspiele übernommen worden. Auch The Cardinal Of The Kremlin ist ein so erfolgreiches Buch, daß sich die amerikanische Firma CAPSTONE mit dem gleichnamigen Computergame gern an diesen Milliondeal anhängen möchte.

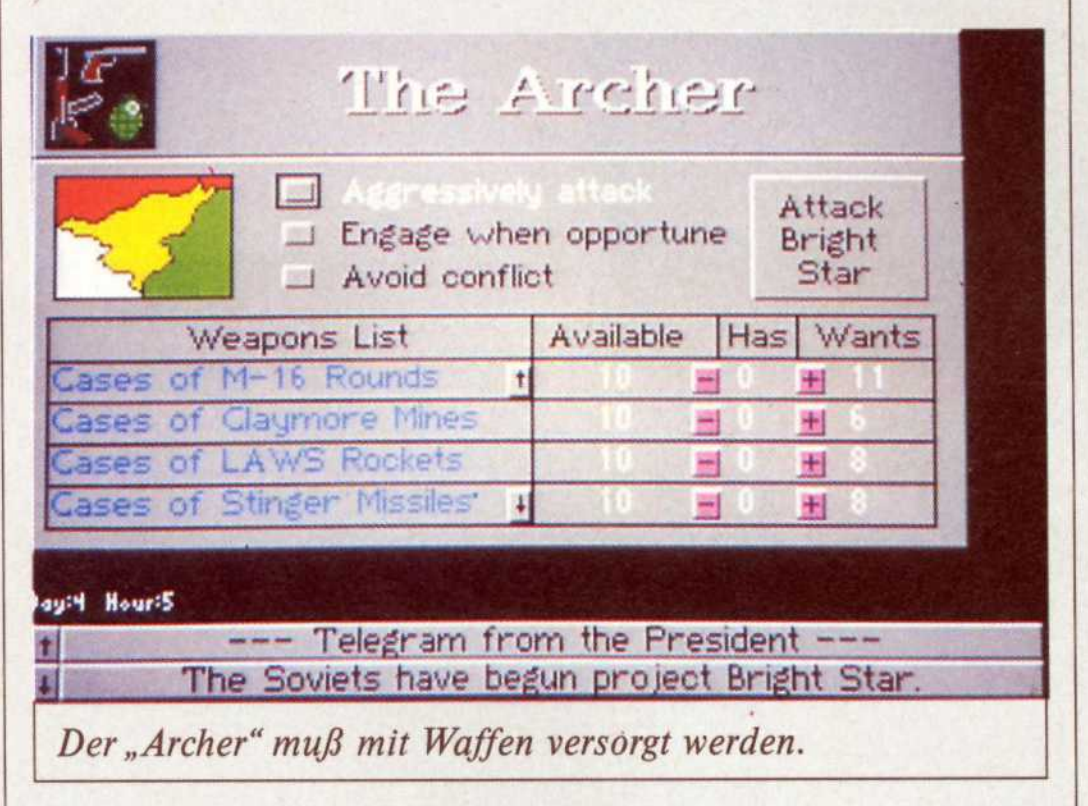
Zunächst einmal fällt der für PC-Spiele sehr günstige Preis von nur 50 Märkern auf. Wie ist das möglich? Ist das Game eine billige Schnellproduktion oder kann man entgegen anderslautender Statements der meisten Softwareproduzenten gute Spiele doch preiswerter als üblich anbieten? Nun, wir werden sehen!

COK führt den Player in die Welt der Spionage und militärischen Geheimprojekte. SDI heißt das Schlagwort. Die Forschung in Sachen Raketenabwehr mittels Lasersatelliten läuft auf der russischen wie amerikanischen Seite trotz Glasnost weiterhin auf Hochtouren. Gleich mehrere Aufgaben warten auf den Spieler. So muß er nicht nur die drei Forschungsabteilungen komplett leiten, sondern auch noch das Agentennetz steuern, die Spionagesatelliten zum Laufen bekommen, Verhandlungen mit den Russen führen, das SDI-Projekt gegen feindliche Spione absichern, eine Untergrundorganisation geschickt einsetzen, um das russische SDI-Projekt zu sabotieren und schließlich noch die Erde vor dem dritten Weltkrieg bewahren. Was normalerweise die Aufgabe von sieben hochkarätigen Führungskräften wäre, muß hier von einer einzigen Person vollbracht werden – und ich kann Euch sagen: ich war beim Spielen schon lange nicht mehr so im Streß! Hier den Überblick zu behalten, ist schon verdammt hart.

Zuerst müssen die Forschungsleiter der Abteilungen Laser-Power, -Software und -Steuerung angeworben werden.

Dann folgt die Spionage: da auch die Russen nicht schlafen, müssen deren Tätigkeiten ausgespäht werden. Dazu stehen dem Player ein Dutzend Agenten zur Verfügung, denen Aufträge, wie die Ermittlung des gegnerischen Forschungsstands, die Aufdeckung der KGB-Aktivitäten etc., zugeteilt werden können.

Sehr wichtig ist auch die Steuerung der afghanischen Untergrundorganisation, die die russische Forschungsstation überfallen soll.



Der „Archer" muß mit Waffen versorgt werden.

Es wird Zeit, ein paar Satelliten zu starten!

Das sind nur einige der Punkte, die der Spieler beachten muß, um das Game erfolgreich zu meistern, sprich vor den Russen die Weltraumverteidigung aufgebaut zu haben. Das gesamte Spiel wird mittels Icons per Tastatur oder falls vorhanden mit Maus bzw. Joystick gesteuert, wobei das Bewegen des Cursors mit den Pfeiltasten einfach ätzend, weil zu langsam ist. Man sollte also schon eine Maus sein eigen nennen. Drei Schwierigkeitsstufen können angewählt werden und man sollte zu Beginn wirklich nur NOVICE wählen. Das Spiel entwickelt so ein Tempo, daß man schon in dieser Stufe schnell ins Schwitzen kommt. Ständig laufen Meldungen ein wie beispielsweise „Agent XY is in danger" oder „Projektleiter Kleimann has burnt out", worauf unverzüglich reagiert werden muß. Etwas nervig ist die Einblendung der verschiedenen Testläufe, die einem immer wieder von den gerade anstehenden Eingaben ablenken. Actionparts gibt es in diesem Strategiespiel übrigens auch, allerdings nicht sehr anspruchsvolle. So kommt es zu einem Autorennen aus der Vogelperspektive, wenn ein Projektleiter vom KGB entführt wurde. Dabei fährt man den eigenen Wagen auf einer vertikal scrollenden Straße, muß anderen Cars ausweichen und das Russenvehikel andotzen, um den eigenen Mann zu retten. Wenn die Untergrundorganisation angreift, muß der Anführer gesteuert werden. Auch hier sieht man das Geschehen von oben, wobei der Held ein stecknadelkopfgroßer Sprite ist, der schießend durchs Gelände zabelt. ■

Cruiser

Grafik	7
Anleitung (engl.)	8
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Inh. G. Hartmann



Eye of the Beholder **

(PC: voll VGA!)
SSI-Rollenspiel

Amiga 58.90
MS-DOS . . . 74.90

Gods **

Sagenhaftes Geschicklichkeitsspiel

Amiga 64.90
Atari ST 64.90

Chip's Challenge **

Kniffliges Geschicklichkeitsspiel

Amiga 59.90
Atari ST 59.90

Project Prometheus */**

PLUS 1 Spiel unserer Wahl GRATIS

Amiga 64.90
Atari ST 64.90
MS-DOS 73.90

Antaris */**

PLUS 1 Spiel unserer Wahl GRATIS

Amiga(1MB) .74.90

Stadt der Löwen & Holiday Maker **

Amiga 58.90

AMIGA

4D Sports Driving ** 73.90
Bad Blood * 74.90
Bard's Tale III */** . .64.90
Centurion: Def.*/** .64.90
Cruise for a Corpse*58.90
Das Boot 69.90
Flight of Intruder */**79.90
Genghis Khan ** . .86.90
Great Courts II ** . .64.90
Larry Triple Pack .110.00
Midwinter II */** . . .77.90
Power Up Comp. . .70.90
(Rainb. Island, Altered B., X-Out, Turrican, Ch. HQ)
Railroad Tycoon . . .77.90
Revelation ** 47.90
Rings of Med.2 */** .69.90
Ski Or Die ** 64.90
Spirit of Excalibur** 73.90
Supercars II ** 58.90
Turrican II ** 59.90

MS-DOS

4D Sports Driving ** 73.90
Blue Max/Aces of . .86.90
Command H.Q. . . .89.90
Dragon Flight * 79.90
Gem'X 39.90
Genghis Khan 86.90
Larry Triple Pack .110.00
Life & Death 2 . . . .69.90
Monk.Island/VGA** 89.90
Romance of 3 King110.00
Sim Earth 93.90
Space Quest IV . . .94.90
Supremacy 77.90

ZUBEHÖR

1MB Speichererweiterung (für A500) . .94.90
Ext.3.5" Laufwerk .169.00
3.5" Disk NN (10er-Pack) 135 tpi, DD . .14.90
4-Player-Adapter . .20.00

ACHTUNG: NEUE VERSANDANSCHRIFT!
JOYSOFT, **DÜRENER STR. 394**, 5000 KÖLN 41
02 21 / 430 10 47

GAME BOY

Grundgerät 159.00
Gamelight (Beleuchtung für Bildschirm) 39.90
Chessmaster 54.90
Dexterity 59.00
Dr. Mario 54.90
Kung Fu Master . . .59.00
Lock 'n Chase 49.00
Skate or Die 64.90
World Cup 54.90

ATARI LYNX

Grundgerät 198.00

ATARI ST

Blue Max/Aces of . .69.90
Das Boot 69.90
Larry Triple Pack .110.00
Power Up Compil . .69.90
Flight of the Intr.** .79.90
Genghis Khan ** . .86.90

MEGA DRIVE

Atomic Robokid . . .84.90
Gynoug * . . . .
Gaiares 91.90
Hard Drivin' 85.90
Musha Aleste 82.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung). Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unseren **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

02 21 - 430 10 47

PGA Tour Golf */**

Ausgezeichnetes Golf-Programm

Amiga 64.90

Silkworm IV

Furioses Ballerspiel mit 2-Spieler-Modus

Amiga 64.90

Sim City & Populous Doppelpack */**

Amiga 72.00

Brat **

Amiga 68.90
Atari ST 68.90

Predator 2 **

Amiga 58.90
Atari ST 58.90
MS-DOS . . . 58.90
C-64 . . . . 38.90

Hill Street Blues **

Amiga 66.90
Atari ST . . . 66.90
MS-DOS . . . 66.90

Bauklötzchen staunen



DITRIS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Magic Soft, Plön, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Es ist ein offenes Geheimnis, daß den meisten Softwarefirmen eigentlich kaum was Neues einfällt, sondern vielmehr nur kräftig abgekupfert wird. In manchen Spielsparten ist dies legitim (z.B. Ballerspiele), in anderen wird das Remake eher zum ärgerlichen Schluckauf.

Der Wiedererkennungseffekt des diesmaligen Remakes ist gar so groß, daß man geneigt ist, den Namen der Wiedergeburt gleich wieder zu vergessen. Unter dem Titel DITRIS verbirgt sich nämlich – der Name deutet es an – nichts anderes als der Mega-Klassiker *Tetris*! So ist denn auch am Spielablauf wenig gefeilt worden, um dieser Neuauflage wenigstens den Anschein eines neuen Anstrichs zu geben. Kleine Bauklötzchen in unterschiedlichen Formen fallen halt vom oberen Screenrand herunter und müssen per Drehung und Links-rechts-Bewegung am Grunde des Spielfeldes so eingepaßt werden, daß abgeschlossene horizontale Linien entstehen. Diese Linien entschwinden sodann vom Screen und hinterlassen sodann einige Punkte auf dem Score. Das Spiel ist vorbei, wenn sich die Bauklötzchen bis zum oberen Rand türmen und weitere Steine nicht mehr erscheinen können. Die ungewöhnlich hohe Motivation dieses doch so simplen Spielprinzip hat sich natürlich auch bei dieser x-ten Fassung voll erhalten. Als zusätzliches Plagiat wurde noch der Zwei-Spieler-Modus mit „Challenge"-Möglichkeit aus einem früheren *Tetris*-Clone übernommen: Wenn es einem der Spieler gelingt, mindestens zwei Reihen gleichzeitig abzuräumen, wird der Klötzchenturm des Widerparts um eben jene zwei Reihen angehoben. Ist ganz witzig, aber auf die Dauer kein förderndes Spielfeature.



Klotz rein!

Ditris kann jedoch niemanden vom Hocker hauen. zu identisch, zu alt sind die übernommenen Spielfeatures. Die Grafik ist gewohnt *Tetris*-mäßig, die Animation ruckelt leicht, der Sound ist schlicht eine Katastrophe. Wer noch keine der zahlreichen *Tetris*-Versionen im Schrank stehen hat, kann sich die Anschaffung von Ditris aufgrund des güngstigen Preises durchaus überlegen, obwohl: warum nicht gleich das Original besorgen? ■

Michael Suck

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	7

Geld und Drogen

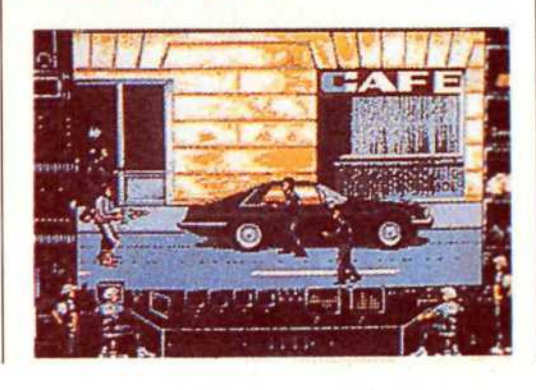


CRIME WAVE

System: PC (nur mit Festplatte, mind. 640 KB RAM, CGA, EGA, VGA), Amiga, Atari ST (alle getestet), **empf. VK-Preis:** PC ca. 100 DM, Amiga & ST ca. 80 DM, **Hersteller:** Access/U.S. Gold, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop Rauxel.

New York, wie es singt und lacht: Anläßlich einer Wohltätigkeitsgala läßt sich die schnuckelige Präsidententochter blicken, um ein bißchen Publicity einzuheimsen. Die bekommt sie auch, denn schon nach wenigen Minuten wird sie auf dem Weg zum Klo (von wegen Nase pudern und so....) von heimtückischen Kidnappern gefangengenommen und an einen geheimen Ort verschleppt. Nur einer weiß sofort Bescheid, daß der urböse Dr. Pin hinter dieser Entführung steckt. Dieser Mann ist Spezialagent der Verbrechensbekämpfung und kann dank seines schlauen Rechners sofort loslegen, um die ersten Informationen über die Hintergründe in Erfahrung zu bringen.

Klarer Fall, daß der Spieler die Rolle des Agenten übernimmt, um mit drei verschiedenen Waffen durch die Straßen zu mähen und dem Big Boss und der hübschen Präsidententochter näherzukommen. Vor Spielbeginn und zwischen manchen Levels gibt es üppige Grafiken und Sprechblasen, die den Fortgang der Story untermalen und mit aufwendigen, zum Teil animierten, digitalisierten Grafiken den Nervenkitzel erhöhen sollen.



Dennoch wird es keinem vergönnt sein, bei CRIME WAVE so richtig in Wallung zu geraten, denn das Spielgeschehen in den Levels ist wahrlich ein Verbrechen an moderner Computertechnik. Die ST- und Amiga-Fassung brillieren durch gnadenlos schlecht digitalisierte oder gezeichnete Grafiken, eine unglaublich zähe und langsame Steuerung und Animation sowie Ruckelscrolling vom Feinsten. Eine gezielte Ballerei ist völlig unmöglich, die Krückenanimation und wahllose, heftige Ballerei der Feindsprites sind ein Schlag ins Gesicht des Spielers. Erstaunlich besser bietet sich hingegen die PC-Fassung dar: Auf acht Disketten mit insgesamt drei Megabyte an Daten gibt's VGA-Digi-Grafiken in guter Qualität sowie eine halbwegs annehmbare Animation (ab 286er aufwärts). Die große Besonderheit: Ohne jede Soundkarte gibt's Digi-Sound und tolle FX aus dem quäkigen PC-Lautsprecher. Toll gemacht! Aber was nützt der ganze Aufwand bei diesem schnarchigen Spielablauf? Crime Wave bietet keinerlei Anreize, spielt sich monoton ohne jede Anforderung an Geschick und Lernfähigkeit des Spielers. Und geschmacklos ist das Game zudem auch: Bei Einsatz des Raketenwerfers fliegen die Leichenfetzen der getroffenen Gangster in hohem Bogen über den Screen. BPS, ick hör dir trapsen.... ■ *Michael Suck*

	(PC/Amiga/ST)
Grafik (PC: VGA)	**9/3/3**
Sound	**10/8/7**
Spielablauf	**2/1/1**
Motivation	**1/1/1**
Preis/Leistung	**2/1/1**

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
4D SPORTS DRIVING			72.90	
688 ATTACK SUB	65.90		74.90	
A10 TANK KILLER	75.90		89.90	
ADLIB SOUND CARD			249.00	
ADV.DESTROYER SIM.	68.90		68.90	
AIRCR.SCEN.DESIGN.			72.90	
AIRLINE TRANSP.PILOT			95.90	
AMOS	99.90			
ATOMIC ROBOKID	58.90	58.90		34.90
AWESOME	75.90			
BAD BLOOD			89.90	
BAD LANDS	58.90	58.90		
BANE OF T.COSMIC FORGE	85.90		85.90	
BARDS TALE 2	59.90		65.90	41.90
BARDS TALE 3				41.90
BATMAN THE MOVIE	62.90			34.90
BATTLE COMMAND	58.90	58.90		
BATTLE SQUADRON	62.90			
BATTLE OF NAPOLEON			72.90	55.90
BATTLECHESS 2			58.90	
BATTLEMASTER	72.90	62.90		
BATTLETECH 2			79.90	
BETRAYAL	72.90			
BIG BUSINESS			58.90	
BLOODWYCH	62.90	62.90		34.90
BLUE MAX			75.90	
BOERSENFIEBER	62.90	62.90	72.90	41.90
BSS JANE SEYMOUR	62.90	62.90		
BUCK ROGERS	68.90		69.90	59.90
BUDOKAN	65.90		65.90	
BUNDESLIGA MANAGER	55.90	55.90	58.90	
B.A.T.	72.90	72.90		
CADAVER	62.90	62.90		
CALIF.CHALLENGE TD1	29.90	29.90	29.90	
CAPTIVE	58.90	58.90		
CARTHAG	58.90			
CAR VUP	58.90	58.90		
CELICA GT4	58.90	58.90		
CHALLENGER	68.90	68.90	78.90	48.90
CHAMPIONS OF KRYNN	65.90		72.90	58.90
CHAOS STRIKES BACK	62.90	62.90		
CHIPS CHALLENGE	58.90	58.90		34.90
CHUCK YEAGERS 2.0		62.90	75.90	
CHUCK YEAGERS AFT				41.90
CODENAME ICEMAN	85.90	85.90	85.90	
COLLOSUS CHESS X			59.90	
COLONELS BEQUEST	85.90	85.90	85.90	
CONQ.OF CAMELOT	85.90	85.90	85.90	
CORPORATION	61.90			
COVERED ACTION			89.90	
CRASH COURSE			72.90	
CURSE OF AZ.BONDS	68.90		72.90	61.90
CURSE OF RA	52.90	52.90	55.90	34.90
DAMOCLES	62.90	62.90		
DAS BOOT			75.90	
DINOWARS	52.90			
DRAGON FLIGHT	75.90	75.90		
DRAGON STRIKE	68.90		77.90	
DRAGON WARS	65.90		65.90	41.90
DSCHINGIS KHAN	95.90		95.90	
DUNGEONMASTER		62.90		
DUNGEONMASTER 1MB	67.90			
E.HUGHES INT SOCCER	65.90	65.90		34.90
EDITION ONE	62.90	62.90		
ELITE	65.90	65.90	65.90	
ELVIRA	72.90	68.90	89.90	
ENCHANTED LAND	51.90	51.90		
EPYX SPORTING GOLD	58.90	58.90	58.90	
EUROP.CHALLENGE TD2	29.90		36.90	26.90
F-15 STRIKE EAGLE 2			85.90	
F-16 COMBAT PILOT	65.90	65.90	65.90	48.90
F-16 FALCON	72.90	65.90	89.90	
F-16 MISSION DISC 1	50.90	48.90		
F-16 MISSION DISK 2	50.90	48.90		
F-19 STEALTH FIGHTER	85.90	85.90	95.90	
F-29 RETALIATOR	64.90	64.90		
FATAL HERITAGE	69.90			
FEUDAL LORDS	68.90			
FINAL WHISTLE	29.90			
FIRE & FORGETT 2	59.90	59.90		
FIRST YEAR THALION	62.90	62.90		
FLIGHT 4 DV			145.00	
FLIGHT OF THE INTRUDER			89.90	
FLIMBOS QUEST	63.90	63.90		36.90
FLOOD	65.90	65.90		
FOUNTAIN OF DREAMS			62.90	
FUGGER	51.90	51.90		34.90
FULL BLAST	72.90	72.90	72.90	
GALACTIC EMPIRE	78.90	78.90	88.90	
GHOST'N GOBLINS	51.90	51.90		34.90
GLOBAL DILEMMA			95.90	
GREAT COURTS 2	65.90			
GUNSHIP	68.90		87.90	48.90
HARD DRIVIN 2	58.90	58.90	65.90	
HARD NOVA			72.90	
HEROES QUEST	85.90	85.90	85.90	
HILLSFAR	58.90	58.90	58.90	48.90
IMMORTAL	62.90	62.90		
IMPERIUM	65.90	65.90	72.90	
INDIANA JONES ADV	65.90	65.90	72.90	
INDIANAPOLIS 500	62.90		65.90	
INT.3D TENNIS	59.90			34.90
INVEST	62.90	62.90		
IRON LORD	65.90	65.90		41.90
ISHIDO	62.90		72.90	
IT CAME F.THE DES.	72.90		75.90	
JAMES POND	58.90	58.90		
JONES IN THE FAST LANE			68.90	
KAISER	95.90	95.90		
KICK OFF 2	59.90	59.90	65.90	39.90
KILLING GAME SHOW	58.90			
KING'S BOUNTY			69.90	48.90
KING'S QUEST 4	85.90	85.90	85.90	
KING'S QUEST 5			85.90	
KING'S QUEST 5 VGA			95.90	
KLAX	49.90	49.90	65.90	34.90
KNIGHTS OF THE SKY			95.90	
LHX ATTACK CHOPPER			99.90	
LAST NINJA 2	64.90	64.90	64.90	
LEGEND OF FAIRGHAIL	72.90	69.90	82.90	
LEISURES. LARRY 2	85.90	85.90	85.90	
LEISURES. LARRY 3 dt.	85.90	85.90	85.90	
LEMMINGS	58.90			
LIGHT SPEED			89.90	
LINKS			85.90	
LOOM	64.90	64.90	64.90	
LOOPZ	58.90	52.90	68.90	
LORD OF THE RINGS			85.90	
LOTUS ESPRIT CHALL.	62.90	62.90		
M1 TANK PLATOON	69.90	69.90	89.90	
MAGIC FLY	62.90	62.90		
MANCHESTER UTD	62.90	51.90	62.90	34.90
MANIAC MANSION	65.90	65.90	65.90	48.90
MASTER BLASTER	62.90	62.90		
MIDNIGHT RESISTANCE	67.90			
MIDWINTER	65.90	65.90	73.90	
MIG 29 FULCRUM	85.90	85.90	85.90	
MIGHT & MAGIC 2	75.90		75.90	44.90
MILESTONES COMP	58.90	58.90		41.90
M.U.D.S.	62.90		68.90	
MUSCLE CARS	32.90		32.90	
NEO STICK			58.90	
NEUROMANCER	68.90			
NIGHTSHIFT	51.90	51.90	51.90	
NINJA REMIX	58.90	58.90		34.90
NITRO	58.90	58.90		
NORTH & SOUTH	62.90	62.90		
NUCLEAR WAR	62.90		72.90	
OBITUS	75.90			
OIL IMPERIUM	51.90	51.90	51.90	34.90
OMEGA	72.90	72.90	72.90	64.90
OOPS UP	58.90			
OPERATION STEALTH	58.90	58.90		
PANG	58.90	58.90		
PANZA KICK BOXING	72.90	68.90	68.90	
PARADROID 90	62.90	62.90		
PGA GOLF			65.90	
PIPEMANIA	62.90	49.90	62.90	34.90
PIRATES	65.90	65.90	65.90	48.90
PLAYER MANAGER	51.90	51.90		
PLOTTING	58.90	58.90		
POLICE QUEST 2	85.90	85.90	85.90	
POOL OF RADIANCE	59.90		59.90	55.90
POPULOUS	65.90	65.90	65.90	
POPULOUS DATA D.	36.90	36.90	36.90	
PORTS OF CALL			79.90	
POWERDROME			65.90	
POWERMONGER	72.90	72.90		
POWERPACK	58.90	58.90		
PREHIST.TALE	51.90	51.90		
PREMIER COLLECTION				55.90
PRINCE OF PERSIA	62.90		62.90	
PROJECTYLE	65.90	65.90		
PUZZNIC	58.90	58.90		41.90
QUEST FOR GLORY 2			85.90	
RVF HONDA	65.90	65.90		
RAILROAD TYCOON			88.90	
REN. L. INTERCEPTOR			85.90	
RESOLUTION 101	65.90	65.90	65.90	
RICK DANGEROUS 2	58.90	58.90	58.90	34.90
RINGS OF MEDUSA	65.90	65.90	65.90	39.90
RISE OF THE DRAGON			82.90	
ROMANCE OF THE 3 K.	109.00		109.00	
SAMURAI			77.90	
SAVAGE EMPIRE			75.90	
SECOND FRONT	79.90		79.90	
SECOND WORLD	51.90			
SEC.OF MONKEY ISLAND	68.90		69.90	
SEC.OF MONKEY ISL.VGA			85.90	
SECRET OF SILV.BLADE			67.90	59.90
SEGA MASTER MIX	58.90	58.90		48.90
SHADOW OF THE BEAST 2	79.90			
SHERMAN M4	65.90	65.90	65.90	
SILENT SERVICE	64.90	64.90	64.90	41.90
SILENT SERVICE 2			85.90	
SIM CITY	72.90	72.90	73.90	48.90
SIM CITY ARCH. 1			39.90	
SIM CITY ARCH. 2			39.90	
SIM CITY TERR.ED.	37.90		37.90	
SIM EARTH			85.90	
SKI OR DIE			62.90	34.90
SOCCERMANIA	58.90	58.90		34.90
SOUNDBLASTER			349.00	
SPACE QUEST 3 dt.	85.90	85.90	85.90	
SPACE ROGUE	74.90		74.90	
SPEEDBALL 2	58.90	58.90		
SPINDIZZY WORLD	58.90	58.90		
SPIRIT OF EXCALIBUR	68.90			
STAR COMMAND	74.90	74.90		
STAR CONTROL	68.90		68.90	
STARFLIGHT	62.90	62.90		34.90
STARFLIGHT 2			66.90	
STEALTH FIGHTER				48.90
STEEL THUNDER				41.90
STORM ACROSS EUROPE	79.90			55.90
STORMOVIK SU25			69.90	
SUPER CARS TD 2	29.90		29.90	
SUPER OFF ROAD RACER	62.90	62.90	62.90	
SUPREMACY	69.90	69.90		
TEAM YANKEE	66.90	66.90	79.90	
TV SPORTS BASKETB.	72.90		75.90	
TV SPORTS FOOTBALL	72.90	62.90	72.90	
TEENAG MUTANT NINJA	68.90			
TEST DRIVE 2	62.90	62.90	62.90	41.90
TEST DRIVE 3			72.90	
THEIR FINEST HOUR	72.90	72.90	72.90	
THUNDERSTRIKE	65.90	65.90	75.90	
TIEBREAK TENNIS	58.90	58.90	72.90	37.90
TOWER FRA	68.90			
TRACON			85.90	
TRANSWORLD	72.90	72.90		49.90
TUNNELS & TROLLS			69.90	
TURRICAN	52.90	52.90		34.90
TURRICAN II	58.90	58.90		34.90
ULTIMA 5	73.90	73.90	73.90	
ULTIMA 6			89.90	62.90
ULTIMATE RIDE	58.90	58.90		
UMS II	68.90	68.90	85.90	
VAXINE	58.90	58.90		
W.GRETZKY ICEHOCKEY		62.90		
W.GRETZKY 2			72.90	
WAR OF THE LANCE			69.90	59.90
WARLOCK THE AVENGER	58.90	58.90		34.90
WASTELAND				41.90
WELTRIS	59.90		65.90	
WILD WEST WORLD	85.90			
WING COMMANDER LD			75.90	
WING COMMANDER HD			85.90	
WING COMM. MISSION 1			39.90	
WINGS OF FURY	62.90		64.90	
WOLF PACK	75.90	75.90	88.90	
WRATH OF THE DEMON	62.90			
X-OUT	51.90	51.90		34.90
ZAK MC KRACKEN	65.90	65.90	67.90	48.90
Z-OUT	51.90			

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

Titel	Preis
AFTERBURNER 2	99.90
ARMED F	69.90
AERO BLASTER	89.90
BATMAN	99.90
BERABOM MAN	89.90
BLODIA	66.90
BLOODY WOLF	85.90
BLUE BRING	89.90
CADASH	99.90
CHACKIE C.KUNG FU	89.90
COMMANDO BEAR	95.90
CYBERCROSS	56.90
DEAD MOON	99.90
DIE HARD	99.90
DONDOKODON	89.90
DOUBLE RING	89.90
DOWN LOAD	96.90
DRAGON SPIRIT	56.90
DUNG.EXPLORER	76.90
F-1 TRIP.BATTLE	86.90
FINAL BLASTER	89.90
FINAL LAP TWIN	89.90
FINAL MATCH	99.90
GALLAGA 88	56.90
HELL JOURNEY	95.90
HURRICANE	89.90
IMAGEFIGHT	89.90
KADASH	99.90
LEGENDARY AXE 2	89.90
LODE RUNNER	79.90
MÄRCHEN MAZE	99.90
MAN. WRESTLING	91.90
NEUTOPIA	79.90
NEW ZEAL.STORY	76.90
NINJA SPIRIT	99.90
NINJA WARRIORS	89.90
OUT RUN	99.90
PARANOIA	76.90
PSYCHO CHASER	76.90
PUZZLE BOY	99.90
PUZZNIC	89.90
R-TYPE I	69.90
S.STAR SOLDIER	96.90
SOKOBAN	69.90
SON SON II	89.90
S. THUNDER BLADE	99.90
TIGER HELI	86.90
TOY SHOP BOYS	89.90
VEIGUES	99.90
VIOLENT SOLDIER	89.90
WARACURE STORY	89.90
XEVIOUS	95.90
CD DARIUS	105.00
CD FINAL ZONE	105.00
CD J.NICKL. GOLF	109.00
CD LEGION	99.90
CD SIDEARMS	89.90
CD VARIS 3	109.00
CD WONDERBOY 3	89.90
H 5-PL. ADAPTER	43.90
H CD ROM ADPTER	139.00
H CD ROM/INTERF.	645.00
H C. GRAFX PAL	279.00
H C. GRAFX RGB	329.00
H PC-ENGINE GT	699.00
H JOYB. XE-1 PC	69.90
H JOYPAD	37.90
H SUP.GRAFX PAL	495.00
H SUP.GRAFX RGB	495.00
SG DARIUS PLUS	119.00
SG GHOULS'N G.	139.90
SG GRAND ZOERT	87.90

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
ALLESTE jp.	89.90
ARROW FLASH jp.	89.90
ATOM.ROBOKID jp.	89.90
AXIS FZ jp.	69.90
BATTLE SQ.engl.	99.90
BUDOKAN engl.	99.90
CRACK DOWN jp.	89.90
DICK TRACY engl.	99.90
DYNAMITE DUKE jp.	89.90
EL. MASTER jp.	89.90
E-SWAT jp.	89.90
GAIARES jp.	109.00
GHOSTBUSTERS dt.	109.00
GYNOOG jp.	99.90
HARD DRIVIN engl.	99.90
HELLFIRE jp.	89.90
ISHIDO engl.	99.90
J.M.FOOTBALL engl.	99.90
LAK.vs CELT. engl.	99.90
MAGICAL HEAD jp.	89.90
M. MOUSE engl.	89.90
MONACO GP engl.	89.90
PHANT.STAR II engl.	99.90
RAINBOW ISLAND jp.	89.90
SHAD.DANCER jp.	89.90
S.MAST.GOLF dt.	109.00
STRIDER jp.	99.90
SUPER AIRWOLF jp.	99.90
TIGER HELI jp.	99.90
TRAMP.TERROR engl.	99.90
VOLLEY BALL engl.	89.90
VERMILION. engl.	129.00
WONDERBOY III jp.	89.90
H ARC.POWER ST.	119.00
H JOYB. XE-1 ST	69.90
H SEGA MEGA dt.	449.00
H SEGA M. PAL	289.00
H SEGA M. RGB	289.00

GAMEBOY

Titel	Preis
BATMAN engl.	55.90
CASTLEVANIA engl.	63.90
CHESSMASTER engl.	65.90
CONTRA jp.	59.90
DOUB.DRAG. engl.	59.90
DUCK TALES engl.	55.90
FINAL PHANT. engl.	69.90
FORTRESS of F. engl.	55.90
GHOSTBUST. 2 engl.	55.90
M.FORCE engl.	55.90
NEMESIS engl.	55.90
NFL FOOTBALL engl.	55.90
NINJA BOY engl.	55.90
PAPERBOY engl.	55.90
PIPEDREAM	53.90
ROL. CURSE engl.	69.90
SKATE OR DIE engl.	63.90
SPIDERMAN dt.	45.90
SUPER MARIO L. dt.	45.90
WRESTLING engl.	55.90
GAMEBOY +TETRIS	169.00

Versandbedingungen:

Inland: Versand per Nachnahme oder Vorkasse zuzüglich Porto u. Verp. DM 9.--

Ausland: Nur gegen Vorkasse Porto u. Verp. DM 11.--

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen Zusendung eines frankierten Umschlags.

Versandanschrift

NO-CREDITS
Softwareversand Brosell
Prof.Kurt-Huber-Str.8

D-8032 Gräfelfing

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten ! Anrufen !

Nur Versand - Kein Ladenlokal !

VON GRÜN UND GELBEN MÄNNCHEN



KENGI

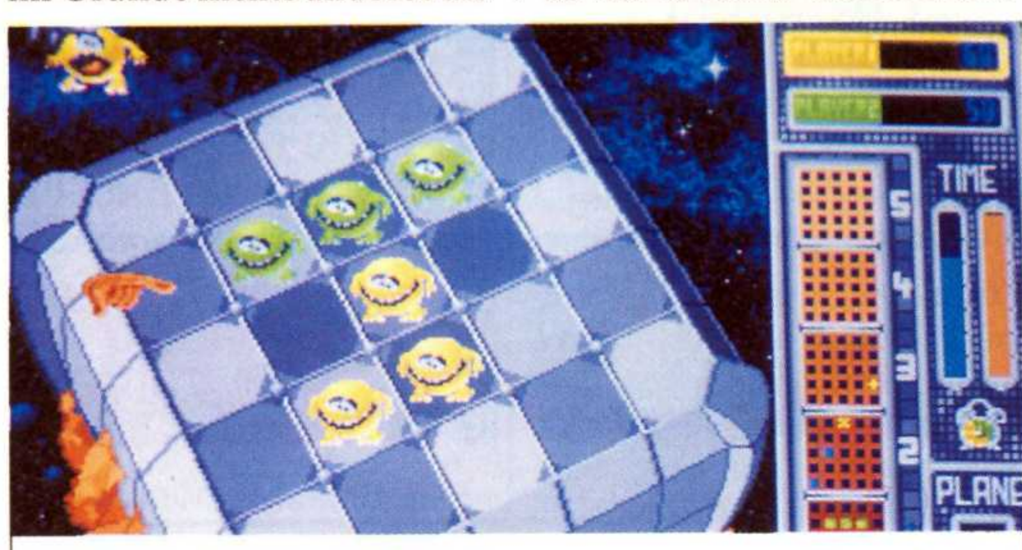
System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Hersteller.

Endlich ist es raus! Die grünen Männchen kommen nicht vom Mars, sondern aus Plön! Aber nicht nur grüne Männchen kommen aus dem hübschen holstein'schen Städtchen, sondern zu allem Überfluß auch noch gelbe. Sie sind klein und rund, bestehen fast nur aus Gesicht, Beinen und Armen – und natürlich fehlen auch die kleinen Antennen auf ihren Köpfen nicht.

Die Firma SOFTWARE 2000 hat, abgesehen von dem nun erschienen Game KENGI, noch große Pläne mit den knuffigen Neuschöpfungen. Sie sollen nämlich auch in zukünftigen Produktionen der Softwareschmiede in Erscheinung treten. Lest aber nun selbst, was die Gnome bei ihrer Premiere zu bieten haben: Hier dienen sie als Spielfiguren, die strategisch klug auf das Spielfeld gesetzt werden müssen.

Das Kengi-Spielprinzip ist im Grunde nichts anderes als *Tic Tac Toe*. Allerdings wurde dieses Prinzip um einiges erweitert. Es wird auf insgesamt fünf Ebenen gespielt, die auf einer Übersicht am rechten Bildschirmrand zu sehen sind. Der Hauptteil des Screens ist mit dem Feld ausgefüllt, auf dem gerade gespielt wird. Bevor jedoch zur ersten Ebene eine weitere hinzugenommen werden kann, *muß* auf der ersten gesetzt werden. In der zweiten, dritten, vierten und fünften Ebene kann der Spieler nur Kengis auf die Felder setzen, die in der vorherigen schon einmal besetzt wurden. Das heißt also auch, daß nur in der ersten Ebene „wahllos" gesetzt werden kann. Ziel des Spieles ist es, mindestens vier Kengis waagerecht, senkrecht oder diagonal aneinanderliegend zu plazieren. Soweit bleibt alles beim alten. Kommen wir jedoch jetzt zu einer Neuerung, die etwas schwierig zu erklären ist. Ich versuche es trotzdem: Nehmen wir als Beispiel die ganz linke Senkrechte des Spielfeldes. Denkt Euch nun einfach mal, die Kästchen wären von unten nach oben mit den Zahlen eins bis fünf nummeriert.

Setzt der Spieler nun seine Kengis in vier hintereinander folgenden Ebenen auf das mit „eins" belegte Kästchen, so hat er einen Vierer. Ebenfalls, wenn er in Ebene eins einen Kengi auf Feld eins, in Ebene zwei auf Feld zwei, in drei auf drei und in Ebene vier auf Feld vier setzt. War's zu schwierig? Macht Euch keine Gedanken, nach ein oder zwei Spielen hat man das Prinzip verstanden.



Leider nicht im Bild: Der Hammer. *Foto: Amiga*

Zu Anfang des Games erscheint ein Menü, in dem man zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen und unter anderem auch bestimmen kann, wie das Spiel enden soll. So kann es einmal zuende sein, wenn einer der beiden Spieler einen Vierer gesetzt hat, oder aber man spielt so lange, bis nichts mehr geht. Wobei die zweite Variante sicher die spannendere und längere ist.

Ihr merkt also jetzt schon, daß Kengi die grauen Zellen ganz schön in Bewegung hält. Leider hat man bei diesem Game mehr an das Innere des Spielerkopfes als an das Äußere gedacht. Denn: Wie heißt es immer so schön: „Das Auge ißt (spielt) mit!" Die Kengis sind, wie schon erwähnt, recht knuffig, aber ansonsten kommt grafisch recht wenig rüber.

Gesetzt wird beispielsweise, indem man das jeweilige Feld anklickt. Daraufhin wird eins der Männchen von einem Roboarm über dem Spielfeld fallengelassen, um dann schreiend auf dem entsprechenden Feld zu landen. Ist dies geschehen, so ist das Spielfeld wie zu Stein erstarrt – keinerlei Bewegung. Schön wäre es, wenn die Kengis beispielsweise auf dem Feld hin und her wakkeln würden, oder weiß der Geier, was? So sieht es jedenfalls ein bißchen sehr tot aus. Leider ist auch die Musi, die während dem Spiel läuft ziemlich nervig, aber die kann im Menü an- und abgestellt werden.

Sieht man von diesen Mankos einmal ab, so bleibt immer noch ein recht unterhaltsames Strategiespiel übrig, was dem schnellen und logischen Denken nur sehr förderlich sein kann. Außerdem kommt – wenn man zu zweit spielt – eine Menge Spielspaß rüber. ■

Sandra Alter

Grafik	7
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



SPORTS 4D

BOXING



Boxen in der vierten dimension?!

Mindscape und der preisgekrönte Produzent DSI eröffnen mit der 4D-Sports-Serie ein neues Zeitalter für alle Besitzer eines Home Computers. Hier wird die vierte Dimension verwirklicht und alle Handlungen sind verblüffend realistisch. Die Gestaltungen und Simulationen sind den menschlichen Bewegungen angepaßt worden. 4D-Sports-Boxing ist in seiner Genauigkeit kaum zu übertreffen. Dieses Spiel gibt Ihnen die Möglichkeit bis zu zehn eigene Boxer zu gestalten und zu führen. Sie bestimmen wie groß, schwer und stark jeder einzelne Boxer sein soll. Sie trainieren jeden dieser Sportler und machen aus ihnen kraftvolle Kampfmaschinen. -Dann wird es Zeit die Kämpfer gegenseitig antreten zu lassen.

MINDSCAPE



Mit Karacho ins Weltall

ORIGIN wirbelt texanischen Staub auf. Was das schon legendäre Softwarehaus von „Lord British“ Garriott zur Zeit ausheckt, kann sich sehen lassen. Die Fortsetzung der WORLDS OF ULTIMA-Reihe, sowie des phantastischen WING COMMANDER stehen uns diesen Sommer ins Haus. Wie üblich, setzt man auf den PC – oder vielmehr, den AT – und sein darstellerisches Talent. Wir ließen uns schon einmal den Mund wässerig machen und wollen Euch die Neuigkeiten gleich weitergeben.



IM BLICKPUNKT







Wer dem WingCommander-Fieber verfallen ist, wird sich schon eilends auf die Secret Missions gestürzt haben. Eine zweite Zusatzdisk, The Secret Missions 2: Crusade müßte bei Drucklegung schon erhältlich sein. Darin steuert Ihr das Schiff eines Kilrathi-Überläufers und versucht, das Geheimnis des „heiligen Krieges“ zu ergründen. Beide Ergänzungen benötigen das Originalprogramm.

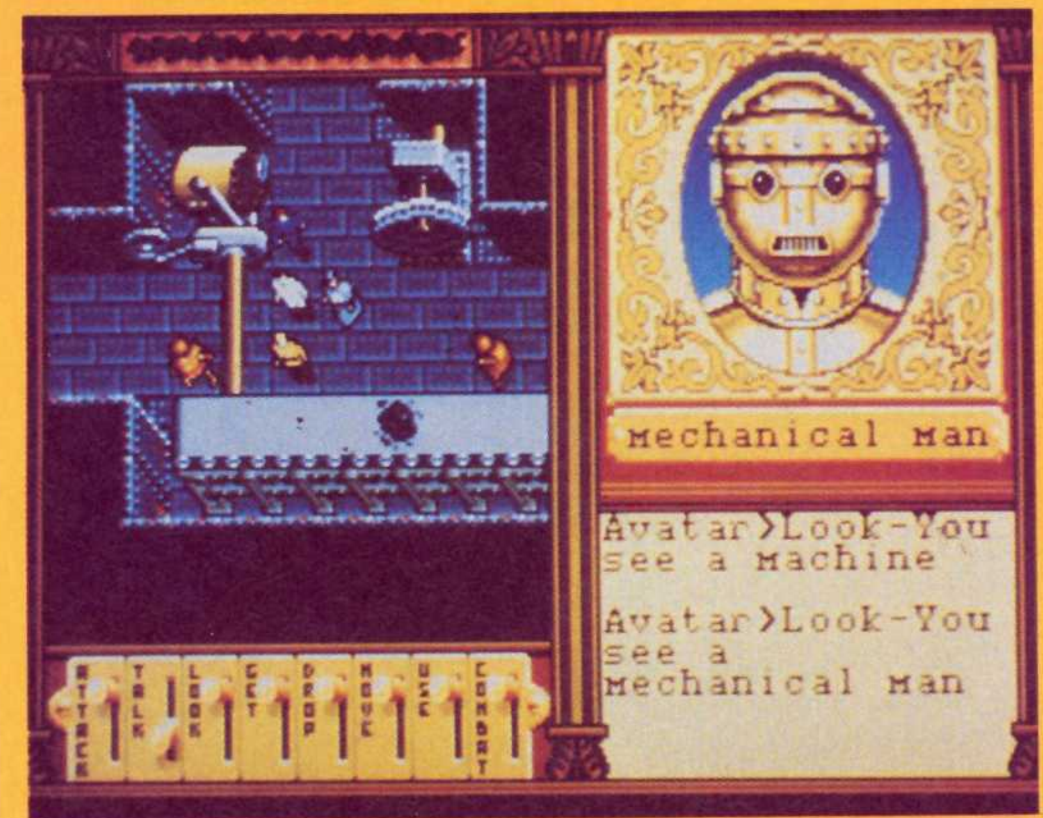
Gegen die Zeit arbeitet Ihr auch in Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi. Sechs Jahre nach eurem Sieg im Wega-Sektor sinnt Prinz Thrakhath auf Rache für den Tod seines Bruders, Bakhtosh Redclaw. Mit feinen Neuerungen (Zugstrahl, Lasertürmen, Torpedos gegen spezielle Schutzschilde) ausgestattet, werft Ihr Eure treue *Tigerkralle* wieder in den Kampf. Indes hat der Feind auch nicht geschlafen. So müßt Ihr Euch nicht nur mit seinen aus der Unsichtbatrkeit angreifenden Schiffen herumärgern, sondern auch einen Verräter in der Konföderation ausfindig und unschädlich machen. Die Rettung der Flotte soll mit digitalisierter Sprachausgabe, ebensolchem Hintergrund und einer Replay-Kamera noch schöner und dramatischer werden als Euer erster Einsatz.

Weniger aufreibende Action als verrückte Rätsel warten auf Fans der Worlds of Ultima-Serie. Geschickt wird das ausgefeilte Rollenspiel-mit-Draufsicht-Prinzip in exotischen neuen Geschichten vermarktet. Warum nicht, wenn man solche Freude wie an *The Savage Empire* hat? Martian Dreams, zweiter Sproß der Serie, entführt eine Gruppe viktorianischer Ausstellungsbesucher auf den Mars!

Fantasy und Geschichte mischen sich auf's Feinste, wenn Psychologe Freud, Zeitungszar Hearst, Romancier H.G. Wells und Schurke Rasputin aufeinander treffen. Auf der Suche nach einer vermißten Mars-Expedition entdeckt Ihr dort tote Städte und – Marsianer. Die haben sich menschlicher Körper bedient, um aus ihrem Gefängnis zu entfliehen. Neben zahlreichen anderen Aufgaben müßt Ihr schließlich Marsianer und Menschen befreien – ein alptraumhafter Showdown beginnt ... Freuen wir uns auf das Abenteuer, das ebenso phantastisch klingt wie es aussieht! Weitere Nachrichten folgen, sobald wir mehr in die Finger bekommen! ■

EVA HOOGH









MAMA MIA!!



BALLARENA

System: Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Eterna, Frankreich, **Muster von:** Kai Uffenkamp Computer Systeme, 4904 Enger.

Jaaa, darauf hat die Welt gewartet! Nun endlich ist sie fertiggestellt, die allerneueste und schätzungsweise 5000ste *Breakout*-Version: BALLARENA.

Trotzdem braucht jetzt niemand ein müdes Gähnen von sich zu geben, denn irgendwo ist dieses von der französischen Firma ETERNA hergestellte Game doch eine Premiere. Denn Ballarena wurde für den ARCHIMEDES programmiert.

Das übliche *Breakout*-Prinzip ist außerdem weitgehend geändert worden. So bewegt sich der Schläger nicht nur unterhalb des Screens nach links und rechts, sondern rund um das zu zerstörende Gebilde – und das in einer Affengeschwindigkeit! Technisch ist dieses Game nahezu perfekt. Alle Grafiken werden mit 256 Farben dargestellt. Weiterhin beinhaltet es vier verschiedene Musikstücke und 19 Special Effects! Einer davon ist „Mama mia“, das nämlich immer dann ertönt, wenn ein Ball ins Aus geht.

Insgesamt sind 62 Level zu bewältigen, die wiederum 376 Steine mit den verschiedensten Funktionen zu bieten haben. Zusätzlich wird der Spieler noch mit 19 Monstern und zahlreichen Bonusleveln beglückt.

Die Animationen der Sprites sind mehr als flüssig, selbst wenn tierisch viele zur gleichen Zeit auf dem Screen zu sehen sind. Das Design der Level, sowohl in Farbe als auch Darstellung, ist ein wahrer Augenschmaus.

Man ist nämlich hier davon abgegangen, alle Steine in einem Haufen zusammenzupressen. Da tauchen dann stattdessen die phantasievollsten Gebilde auf, die man sich vorstellen kann. Selbst die Steine wurden verändert. Mal rund, mal schlauchartig, fünfeckig oder oval – bei Ballarena wird der Spieler auf alle möglichen Variationen stoßen.

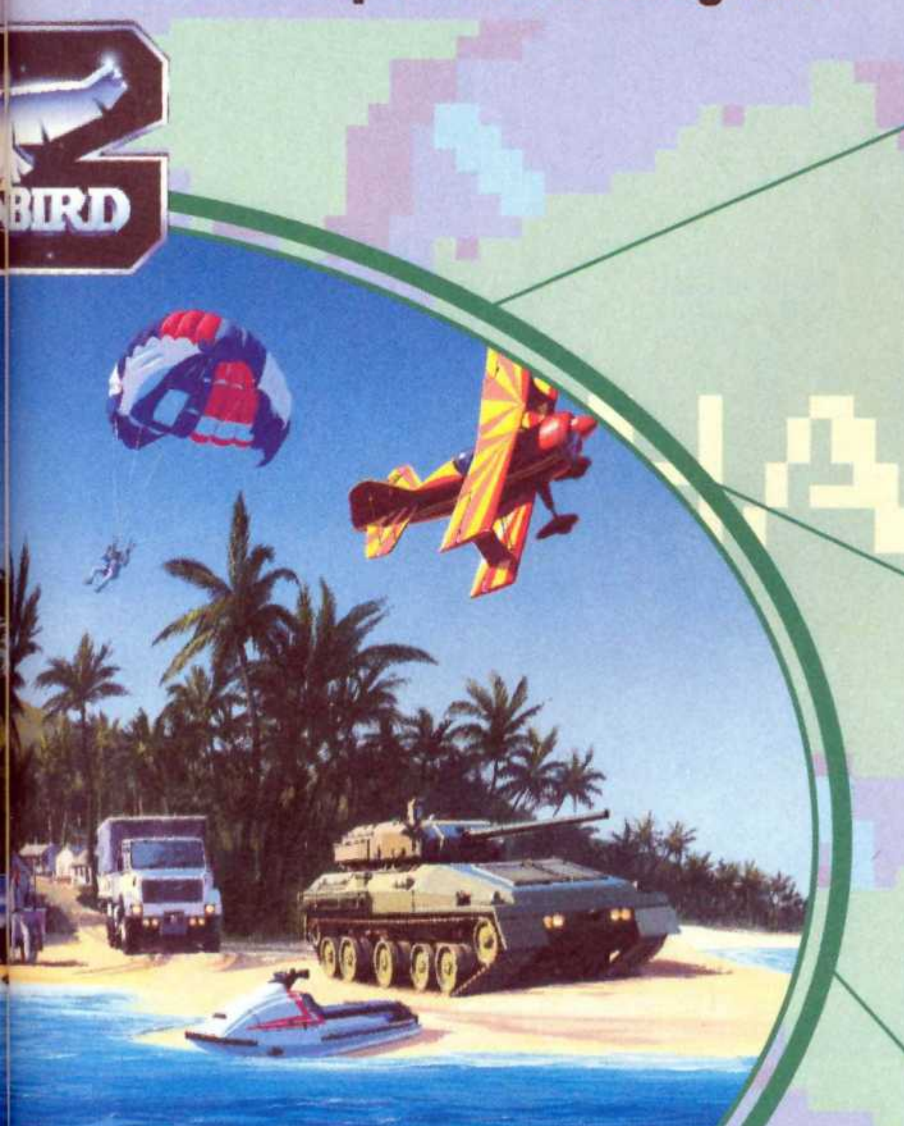
Leider hat aber auch Ballarena einen Haken, oder sagen wir mal – ein Häkchen: Die Steuerung ist recht gewöhnungsbedürftig, aber durchaus in den Griff zu kriegen. Allerdings muß man dazusagen, daß drei Geschwindigkeitsstufen für die Maus eingebaut wurden und auch die Tastatursteuerung vom Spieler selbst editierbar ist. Die Tastatur ist jedoch ein wenig schwieriger zu handhaben als die Maus, da immer vier Tasten fast gleichzeitig bedient werden müssen. Abschließend geht ein dickes Lob an die Firma Eterna – nicht wegen der Idee, sondern wegen technischer Perfektion bei der Programmierung!

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

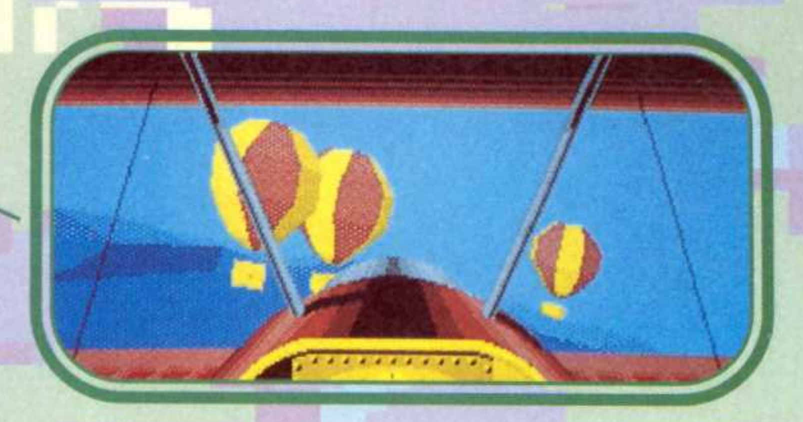
FREEDOM

Bewegungsfreiheit. Eine dreidimensionale Umgebung, gefüllt mit Action, Abenteuer und Strategie. Der Einstieg ist nicht schwer... ein Entkommen praktisch unmöglich.

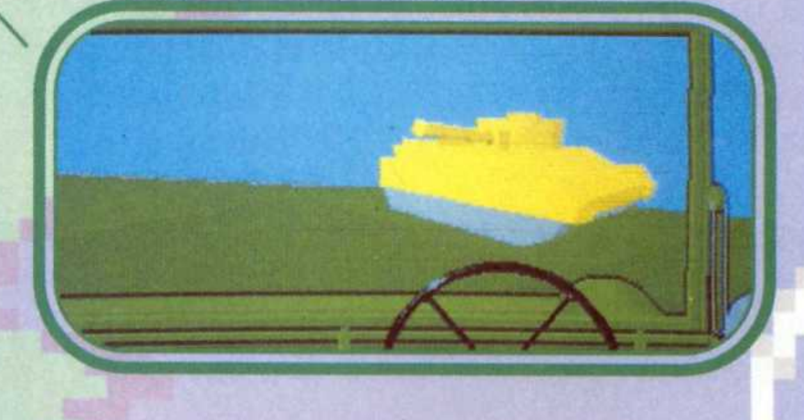




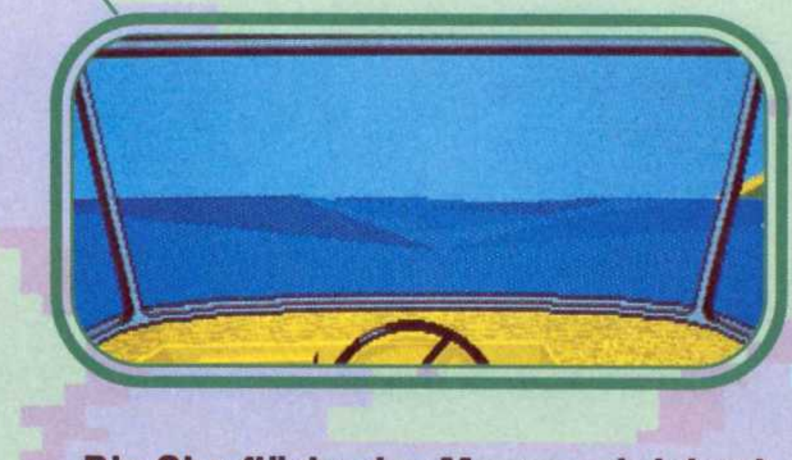
Eine Million Quadratmeilen mit präzise kartographiertem 3-D-Terrain, generiert mit Fraktaltechnik, und durchgehend mit Lichtquellen ausgestattet, bieten eine Arena, die sogar den Vorgänger – das sagenhafte Midwinter 1 – in den Schatten stellt.



Überfliegen Sie die 41 Inseln mit Hubschrauber, Zeppelin, im Fallschirm, mit Raketenantrieb oder wie in der Abbildung gezeigt, mit Zweierflugzeug und Ballon – und genießen Sie die einmalige Aussicht von da oben.



Der Feind besitzt ein großes Arsenal an Feuerwaffen, die er zu Land, in der Luft und zur See gegen Sie einsetzt. Seine Reaktionen sind schnell und intelligent.



Die Oberfläche des Meeres wird durch ständig in Bewegung befindliche Fraktalpunkte erzeugt – passen Sie auf, daß Sie nicht seekrank werden.

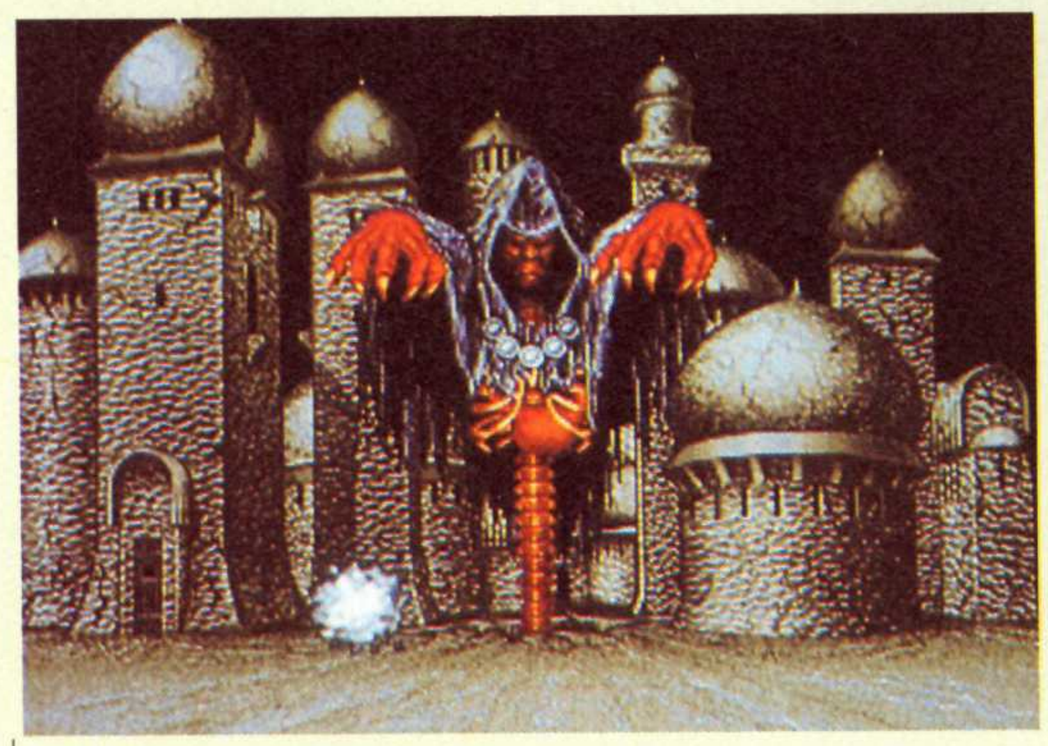
Flames of Freedom erscheint in Kürze auf dem Commodore Amiga, dem Atari ST und IBM PC und kompatiblen Rechnern.

,DEN MEISTERN DER STRATEGIE.

aten X 1000e von Gebäuden) = 3.000.000 Kubikmeilen voller Action, Abenteuer und Strategie

Ein STARBYTE kommt selten allein

Man sieht sich, man trifft sich. Diesmal war ich zu Gast beim Bochumer Software-Haus STARBYTE. Die Zeiten mit OCEAN sind vorbei, mit VIRGIN (U.K.) wird man in Zukunft zusammenarbeiten. Die Produkte sollen besser in aller Welt vertrieben werden. ROLLING RONNY wird zu einem Comic-Helden aufgebaut und später (etwa im September) in Teil eins dieser Saga auf den Screen gebracht. Was STARBYTE noch so auf die Beine stellt, erfahrt Ihr im folgenden Bericht.





Jürgen Kraft (oben) hat gut lachen: WARRIORS OF DARKNESS (hier Amiga und nächste Seite oben rechts ebenfalls) kommt auf CDTV.

Jürgen Kraft und **Markus Scheer** sind stets bemüht, dem momentanen Trend zu folgen. Neben der Homecomputer-Software, welche zum Großteil aus der brillanten Feder schweizerischer Programmierkunst entspringt (feste Mitarbeiter des Hauses), „ist man das erste deutsche Software-Haus, welches Titel für das **Commodore CDTV** entwickelt", bemerkte Jürgen Kraft. Ich hatte die Gelegenheit beim Schopfe ergriffen, mich - zunächst - auf **WARRIORS OF DARKNESS** (Amiga) zu stürzen. Dieses fantastische Fantasy-Action-Game wird schon in wenigen Monaten auf dem CDTV erscheinen. So ein bisserl *Cinemaware* oder *Psygnosis*-(Vorspann) ist zu erkennen. Markus dazu: „Endlich ist es an der Zeit, den Leuten 'draußen' zu zeigen, daß auch und gerade Deutsche in der Lage sind, Qualitätsarbeit zu leisten. Mancherorts werden die Deutschen - oder Deutschsprachigen; wir haben ja auch Schweizer in unserem Team - immer noch stark unterschätzt."

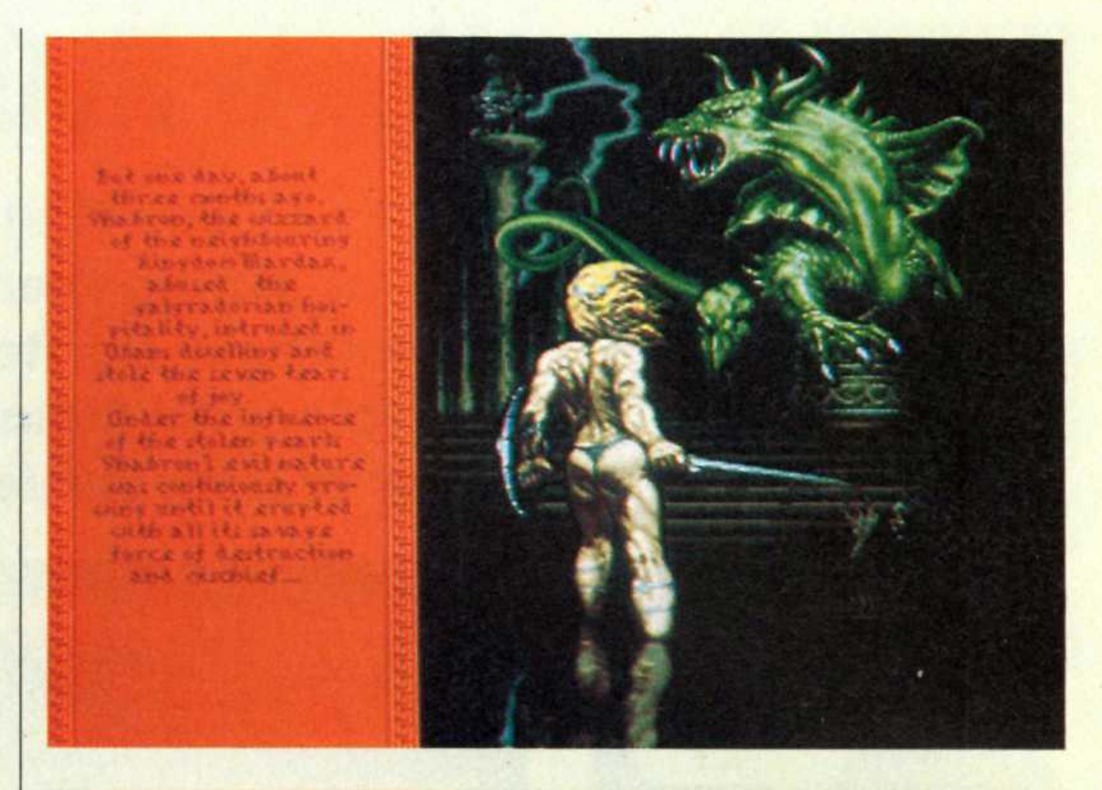
Das CDTV halte ich für eine hervorragende Ergänzung zum augenblicklichen „Konsolen-Markt". Wie ich schon in ASM 3/91, innerhalb des CES-Reports - berichtete, glaube ich, daß sich Commodore einen Markt erschließen wird, der weit über das „Rechner-Image" hinausgeht. Die Mutti kann Kochrezepte abfrage. Opa zieht sich die Gärtner-Disc rein. Vati schlägt nach im elektronischen Guinness-Buch, während Sven & Sascha Sportspiele betreiben oder Adventure-Rätsel lösen. Dat Ding *könnte* eine echte Ergänzung zur Glotze, dem Videorekorder oder Plattenspieler sein. Und: „normale" Musik-Discs sind ebenso abspielbar.

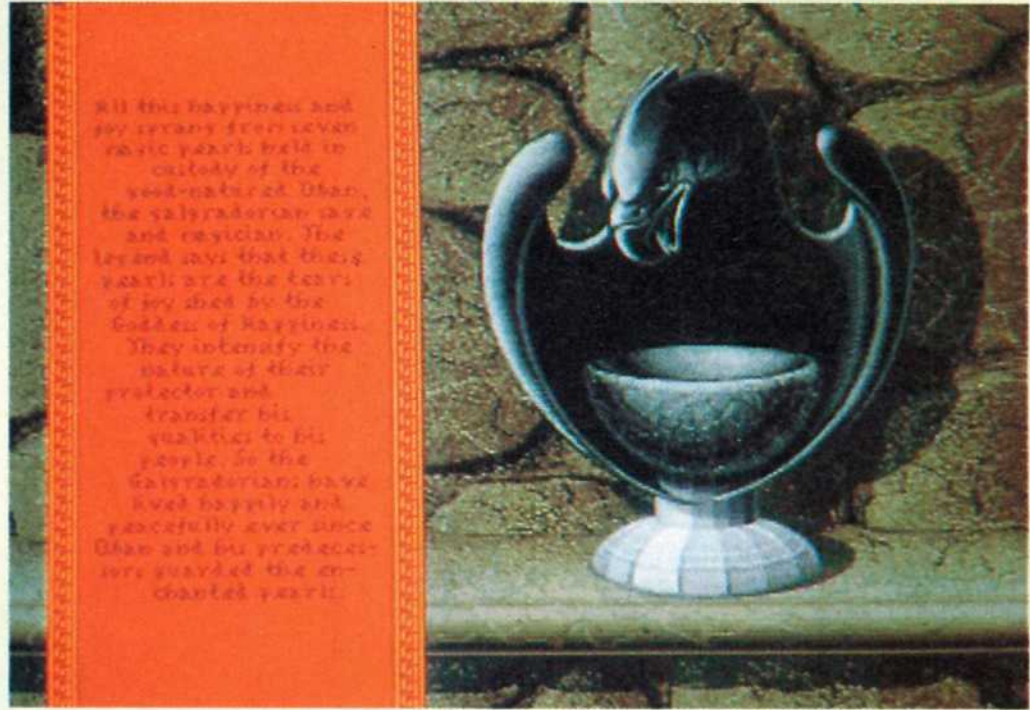
In ähnlichen Bahnen denkt auch STARBYTE. Neben dem Adventure Warriors of Darkness wird - zunächst in den USA - im Sommer auch **TIE BREAK** auf CDTV erscheinen. Jürgen Kraft dazu: „Ich denke, daß das CDTV eine große Chance besitzt, sich in den Haushalten einzunisten. Da wir momentan lediglich auf Spiel-Entwicklung konzentriert sind, möchte ich weitere, auch neue Programme, für dieses System produzieren."

Auch auf anderen Feldern ist das Bochumer Haus aktiv. So z.B. in Sachen **NES** und - natürlich - **GAME BOY.** Ein Hersteller-Name fällt, wird aber gleich wieder dementiert.

Will man doch nicht das Huhn, das goldene Eier legen könnte, den Mitbewerbern auf dem silbernen Tablett servieren. Fest aber steht, daß für GAME BOY in Kürze **LOGO** und **SARAKON** erscheinen werden.

weiter geht's auf Seite 66!



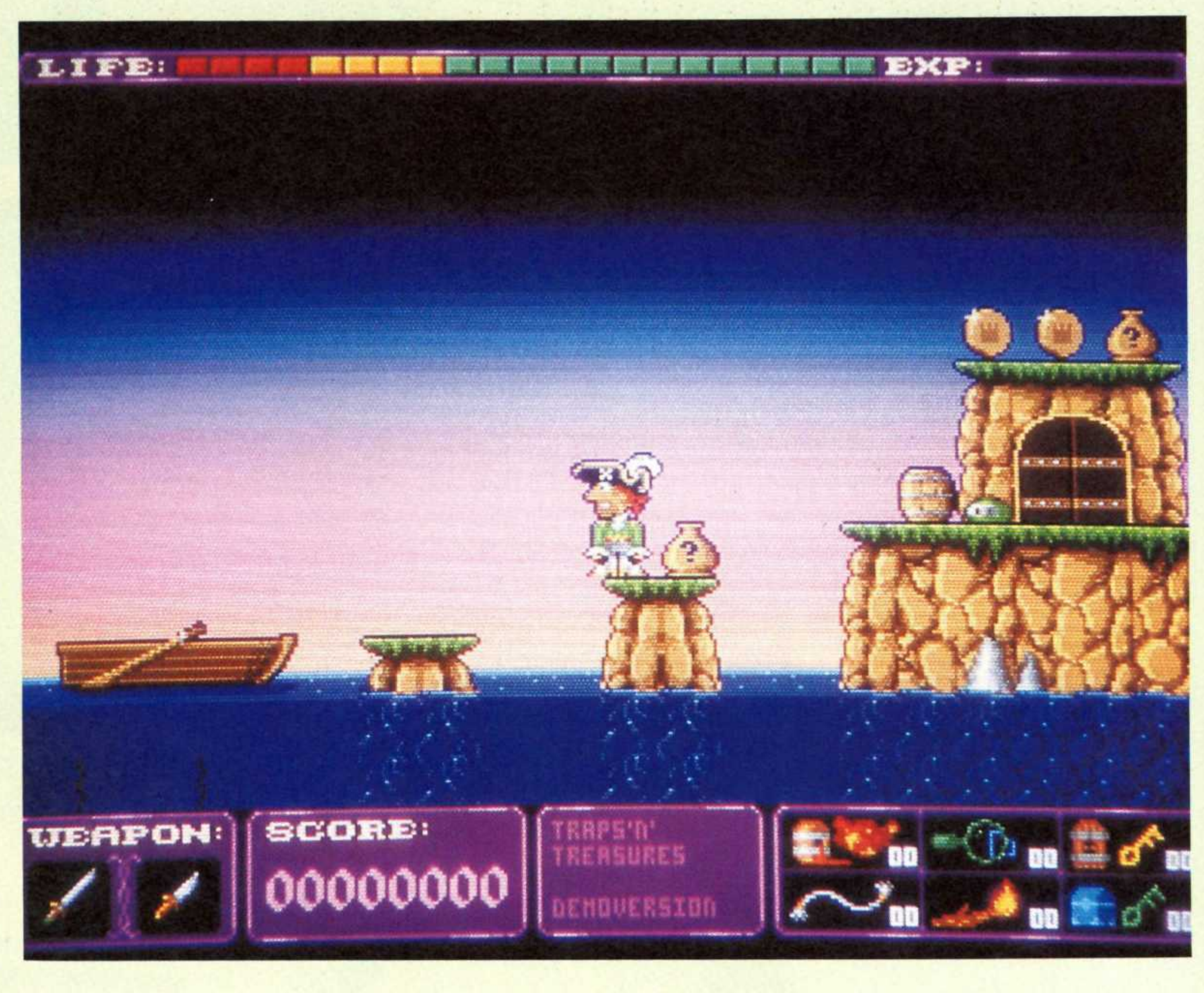




STARBYTE'S Produktions-CDTV. Sounds und Sprache werden hier ins Game „eingebaut".

Käpt'n Nuß und die Schatzinsel

Sagt Euch der Titel ROLLING RONNIE etwas? Wenn Ihr Eure Hausaufgaben gemacht bzw. die ASM regelmäßig studiert habt, dürfte der Memosektor Eurer Biopositronik nun folgende Daten auswerfen: Typ mit Rollschuhen, Jump 'n' Run, Vorversion, Release Date Herbst '91.



Der rollende Ronnie steht bei der Bochumer Firma STARBYTE unter Vertrag, die ihn mit der Hauptrolle in einer ganzen Games-Serie und entsprechender Promotion zu einer Legende, zu einem neuen Softwarehelden machen möchte.

Was hat RR denn nun mit dem Piraten des hier vorliegenden Spieles TRAPS 'N' TREASURES zu tun? Ganz einfach – **den Piraten wird es in dieser Form gar nicht geben.** Stattdessen nimmt Ronnie dessen Stelle ein, denn für Statisten ist hier kein Platz. Nur richtige Heros können die Gefahren auf Monster Island meistern.

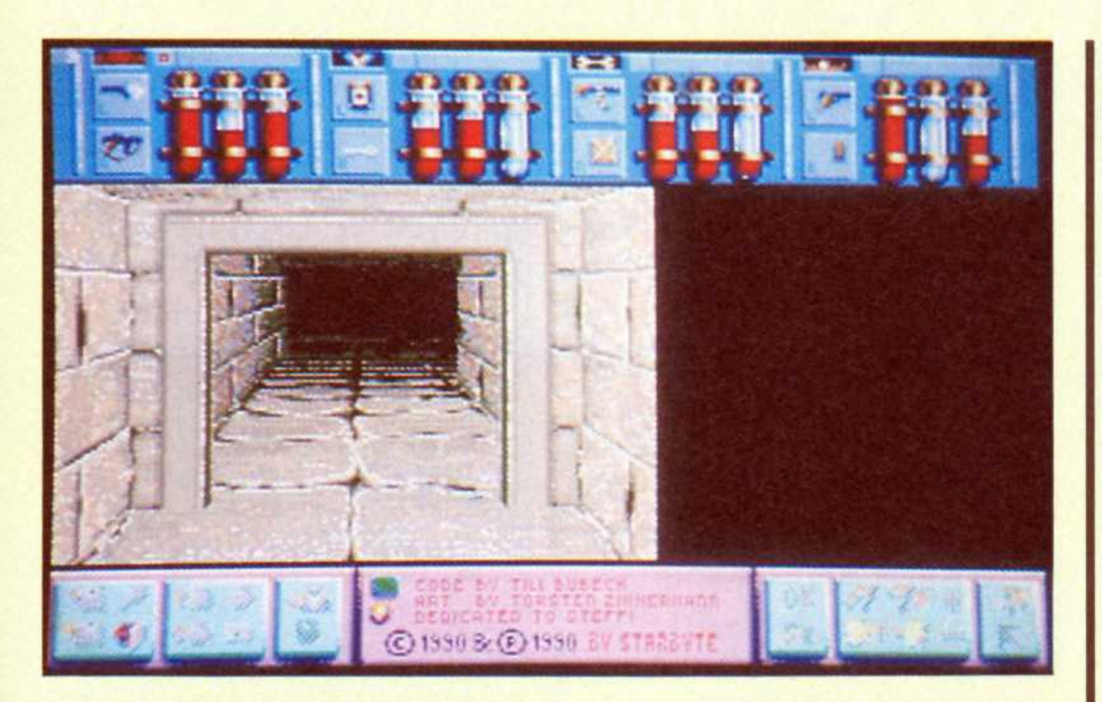
Zwar konnte ich bei der Vorabversion von Traps 'n' Treasures lediglich einen Level testen – was hier geboten wird, läßt sich aber sehen. In diesem Jump 'n' Run Game gilt es eine Insel nach Schätzen abzusuchen und dabei den obligatorischen Monstern auszuweichen bzw. sie ins Jenseits zu befördern. Neben Goldstücken finden sich auch Tonkrüge, die mit einem Schwertschlag diverse Bonus-Früchte, aber auch energieverzehrende Totenschädel freigeben. Schatztruhen enthalten Schlüssel, mit denen der Zugang zu etlichen Höhlensystemen gewährt wird, in denen weitere Bewährungsproben warten.

Die Grafik der Amiga-Version ist detailreich und farbenfroh, das vertikale und horizontale Scrolling absolut ruckelfrei und die diversen Sondereinlagen echt hübsch. So erzittert beispielsweise der gesamte Screen, wenn der Hero in die Eisregion der Insel kommt (wo er übrigens wunderbar herumschlittert) und mächtige Eiskugel polternd nach seinem Leben trachten, verliert er sein Leben, segelt der Piratenhut langsam zu Boden.

Traps 'n' Treasures ist der zweite Teil der Rolling-Ronnie-Serie und wird voraussichtlich Anfang '92 für Amiga und ST erscheinen. Part One ROLLING RONNIE wird hopefully zu X-Mas released. Mal sehen! ■

KLAUS ...





Medusa lebt!

Tja, liebe AdventureActionStrategieSimulationsfreaks, die Schlangenköpfige lebt und treibt weiter ihr Unheil. 500 Jahre nach der vermeintlichen Eliminierung dieser Kreatur des Bösen durch unseren Helden aus RINGS OF THE MEDUSA ist sie stark wie nie zuvor.

Das einst fruchtbare und prosperierende Land hat sie mittels schwarzer Magie und hinterhältiger Intrigen in einen desolaten Zustand gebracht. Mordende, brandschatzende Banden durchziehen den Kontinent und hinterlassen eine blutige Spur des Schreckens. Des Schlimmen nicht genug, hat die elende Tochter einer Hündin des Heroes Angetraute entführt und tief in einem unterirdischen Dungeonkomplex versteckt. Dort wartet sie voller Haß auf Dich, um die entscheidende Schlacht zwischen Gut und Böse zu schlagen und das Land endgültig in tiefste Finsternis zu stürzen.

So kam es, daß die Firma STARBYTE den zweiten Teil des ASM-Hits Rings of Medusa mit dem Titel RETURN OF MEDUSA produziert, denn zukünftige Ereignisse sollen schon heute dem historisch interessierten Gamester präsentiert werden.

Was ist neu an ROM II? Nun, eine ganze Menge! Der wohl interessanteste Punkt ist die Aufnahme einiger Actionparts in das ansonsten eher strategie- und simulationsbetonte Game. So wurden beispielsweise die Seeschlachten um ein Shoot-'em-up bereichert. Der Player sieht den Bug seines Schiffes und muß mittels der dort montierten drehbaren Flak die vorbeifahrenden feindlichen Schiffe „zerlegen". Noch besser kommt aber der Dungeonteil à la '*Dungeon Master*. Das gesamte Land ist mit unteririschen Kerkern übersät, die mittels Kreuzpeilung ermittelt und dann untersucht werden können. Dort finden sich die zahlreichen Schlüssel, die für die Eroberung des Hauptquartiers der Medusa unbedingt erforderlich sind. Natürlich mangelt es nicht an Monstern und Rätseln.

Return of Medusa machte in der Vorversion einen ausgezeichneten Eindruck. War der erste Teil schon verdammt gut, dürfte der zweite, dank der zusätzlichen Actionelemente, noch besser werden. Das könnte diesmal sogar ein Mega-Hit werden. Wir werden sehen! Die Vollversion für Amiga und ST erscheint Ende Mai, eine PC- und eine C-64-Version wird im Juni auf dem Markt sein. ■

...CRUISER...

What is to come.....

Ein neues deutschsprachiges Adventure wartet in der Zukunft auf uns – genau gesagt im Jahre 1992 anno Domini. Dann veröffentlicht STARBYTE das von AVANTGARDISTIC ARTS programmierte Grafikadventure SOUL CRYSTAL für Amiga, PC und ST.

Der Held Dave bzw. Du machen endlich einmal Urlaub ohne die ewig nervenden Eltern. Ganz allein mietest Du Dich in ein einsames Hotel im schottischen Hochland ein. In dieser urzeitlichen grandiosen Umgebung willst Du einfach nur relaxen und die Natur genießen. Doch aus dem Rumhängen wird leider nichts. Irgendwie liegt eine seltsame Stimmung über diesem Ort. Ein Einheimischer erzählt Dir eine gruselige Geschichte von einer Stadt, die über Nacht in den Fluten des nahen Bergsees versunken ist. An der Rezeption findest Du eine Liste berühmter Persönlichkeiten, die alle hier logiert haben - seltsamerweise tragen einige der Namen dieses schwarze Kreuz am Ende. Warum sind die Leute gerade hier gestorben? Plötzlich hast Du das unbestimmte Gefühl, daß Du doch lieber „Majorka" hättest buchen sollen.

Soweit die Story zu Soul Crystal. Nun ein paar Takte zum Game selbst. Die obere Hälfte des Screens ist für die Grafiken reserviert, wobei der hübsch stilisierte Rahmen ca. zwei Drittel beansprucht und die eigentliche Grafik des aktuellen Ortes recht klein mit einem Drittel vorliebnehmen muß. Die „Ortsgrafik" ist guter Durchschnitt, nicht mehr und nicht weniger.

Der untere Teil des Bidschirms wird von den ausführlichen Texten belegt, die bei Bedarf auf das Notwendigste beschränkt werden können. Das ganze Geschehen wird mittels Maus gesteuert, wobei alle nötigen Befehlsicons zur Verfügung stehen, um das Game einwandfrei zu spielen. Der Parser macht einen recht intelligenten Eindruck und scheut auch nicht davor zurück, den User als Loser zu titulieren, wenn er sich zu dämlich anstellt (so wie ich).

Soul Crystal umfaßt 103 Räume, 130 Grafiken, 250 Kb Text und 72 Kb Musik, die auf dem Ami echt gut klingt. ■

... SEGEL



Bei STARBYTE steht ebenso fest, „wer jetzt die Entwicklung verschläft, wer jetzt nicht in den Konsolen-Bereich eindringt, wird es schwer haben, später auf den Zug aufzuspringen!" Jürgen & Markus wissen genau, wovon sie sprechen. Der D-Zug ist am Rollen. Den Intercity möchte man in der Ersten Klasse genießen. Die Hochgeschwindigkeitsbahn kommt unaufhaltsam nach Deutschland...

◀ *ROLLING RONNY x 4*

Zurück zur „Normalität"! Man muß sich ja zunächst einmal seine Meriten im Homecomputer-Bereich verdienen. Die Produktionen spielen sich hauptsächlich im 16-bit-Feld ab; allen voran Amiga-Soft; dicht gefolgt von den PC-Programmen. „Natürlich werden wir den ST und den 64er nicht fallenlassen. Dazu besteht bei uns keinerlei Anlaß. Gerade, was die beiden 'vermeintlich schwächeren' Rechnertypen angeht, haben wir weiterhin ein gutes Gefühl, die Software reichlich an den Mann zu bringen", meint Jürgen.

ROLLING RONNY, der lustige Bursche auf seinen Rollschuhen, wird seinen Weg im „heißen Herbst" machen. Die „8bit"-Idee ist gut, läßt sich hervorragend auf Amiga, ST oder PC (auch die 64er-Version kommt zeitgleich) spielen und bietet die Chance, auch konsolenmäßig groß rauszukommen. Ronny rast quer durch die Stadt, um sein Taschengeld durch Aufträge etwas aufzupolieren. Er muß comicartigen Gegnern ausweichen (funny ist die Birnen-werfende Stehlampe...), ein paar Kröten (in Form von herabfallenden Silberlingen) aufnehmen oder Jobs annehmen, um letztendlich das Geld für die Busfahrt zum nächsten Level im Beutel zu haben. Und so geht's weiter, bis in die Peripherie der Metropolis...

Im zweiten Teil, **TRAPS 'N' TREASURES,** geht Ronny als Pirat auf Schatzsuche. Dieses Game ist auch was für Landratten, denn der Großteil des Szenarios spielt sich auf festem oder bisweilen glattem Untergrund ab. Erst 1992 werden wir in den Genuß des zwoten Abschnitts der Ronny-Serie kommen. Anmerkung: Weder ASM noch STARBYTE möchten Euch schon heute die Nase lang machen. Dies hat auch nichts mit der immer häufiger „angestrebten" - aber lästigen und unnötigen „Exklusiv-Berichterstattung" - zu tun. Dies ist lediglich ein erster Lauscher in die Zukunftsmusik.

Ebenfalls erst im kommenden Jahr wird ein Grafik-Adventure auf den Markt geworfen, das sich mit Mysterien im schottischen Hochland beschäftigt - **SOUL CRYSTAL** heißt die Produktion, die drei Formate gleichzeitig - Amiga, ST, PC - ins Rennen schickt.

Etwas eher, nämlich im schwülen Sommer, kommt, man möchte fast sagen: endlich, **THE RETURN OF MEDUSA** (R.O.M 2) in die Shops. Der Nachfolger als solcher ist keiner. Daß heißt, es spielt überhaupt keine Rolle, ob man *Rings of Medusa* kennt oder nicht (aber es hilft...). Es handelt sich um ein komplett eigenständiges Werk, das andere Features enthält und den Spieler in Dungeons führt. Hier angelangt, muß er Türen öffnen. Dies geschieht nicht unbedingt über aufzuspürende Schlüssel - nein, insbesondere durch Geschicklichkeits-Spielchen kommt man den Klinken näher...

Einige dieser Titel werden hier in Form unseres „IM BLICKPUNKT" näher beleuchtet. ASM und ich bitten um gefällige Beachtung. Ende des Textes. Feierabend. Die Elster kräht - und Manni geht... ■

MANFRED KLEIMANN



60 TACKEN SIND O.K.



SPACE ASSAULT

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Magic Soft, 2320 Plön, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Sehr gewöhnungsbedürftig, aber gar nicht mal so schlecht. So kann man das Game aus dem Hause MAGIC SOFT mit einem Satz umschreiben. SPACE ASSAULT ist die neueste Amiga-Ballerorgie. An *Turrican* oder ähnliches reicht es bei weitem nicht heran, aber es ist durchaus akzeptabel, was hier geboten wird.



Space Assault bietet schnelles und flüssiges Scrolling und hat eine hervorragende Steuerung. Auch in Sachen Gegnern geht es ziemlich haarig zu. Wohl denen, die einen Joystick mit Dauerfeuer ihr eigen nennen können. Nochzudem ist die Kollisionsabfrage ziemlich kleinlich ausgefallen. Also, Vorsicht, auf keinen Fall zu knappe Sachen machen! Da es wirklich heiß hergeht, ist man schon motiviert, Space Assault zu spielen. Was jedoch die guten Effekte oder gar neue Ideen anbetrifft, könnt Ihr beim Magic-Soft-Produkt vergeblich danach suchen. Im Klartext: Die Ballerei könnte dem Aussehen nach aus dem Jahre 1988 stammen.

Gegnersprites sowie Endgegner sind recht einfallslos gestaltet, ebenso die zu durchfliegenden Szenarien, welche meist metallischen Charakter auf schwarzem Hintergrund haben. Hier werdet Ihr Walkern, kleinen Joysticks, fremden Fliegern, etc. begegnen. Doch nicht die Schönheit der Gegner ist hier ausschlaggebend, sondern eher deren Menge. Vier Schiffe stehen zur Verfügung, die allerdings sehr schnell den Bach runter gehen, wenn man nicht aufpaßt.

Dem Schwierigkeitsgrad entsprechend können jede Menge Extras eingesammelt werden. Hier reicht die Palette von Missiles, Mehrfachschüssen über Zusatzleben bis hin zu Schutzschilden. So ausgerüstet, kommt erst rechter Spaß auf. Aber wie schon erwähnt, es ist einzig und allein der Schwierigkeitsgrad, der reizt, dieses Game zu spielen.

Etwas richtig Tolles, Weltbewegendes werdet Ihr auf der Space-Assault-Diskette nicht vorfinden. Dennoch sind 60 Tacken durchaus gerechtfertigt. ■

Sandra Alter

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Lug und Trug am Königshof



BETRAYAL

System: Amiga (512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** MicroProse, Tetbury, England, **Muster von:** Hersteller.

Es war einmal im Mittelalter. Da wurde einem fiktiven Land von MicroProse Leben eingehaucht. Auf dem Amiga erwachte ein Reich voller Ränke und Gefahren, mit einem König und Bischof, die um ihr Leben fürchten mußten, und vielen Einwohnern, die unter der Steuerlast stöhnten. Da ersann man einen klugen Spieler, der Betrayal mit fester Hand leitete und schließlich alle Macht unter sich vereinte.

Nach einigen Anlaufschwierigkeiten ist das Spiel um Aufstieg (und Fall?) des Strategen fertig. Groß angekündigt, unter dem Rainbird-Label veröffentlicht (wie auch *Midwinter* und sein Nachfolger), sollte Betrayal *das* Grübelereignis des Frühsommers werden.

Die Ausstattung ist üppig. Das Hochglanz-Handbuch im Märchenlook wird von einer Landkarte, einem englisch-deutschen Glossar und der Lade- und Übungsanleitung ergänzt. Die sind zum Glück in besserem Deutsch gehalten als das oberflächlich übersetzte Handbuch. Kostprobe: Der alte Spruch *fair is foul and foul is fair* (sinngemäß: Gut und Böse sind relativ, der Zweck heiligt die Mittel) wurde zu „fair ist faul, und faul ist fair"!!

Trotz Stolpersteinen wird die Grundstimmung des Spiels schnell vermittelt. Schon die Einführungsgeschichte hämmert es ein: Ehrlichkeit und Treue sind out, Verrat ist angesagt! Vier Ritter, denen je acht Dörfer gehören (bei jedem Spielstart anders verteilt), balgen sich um Geld, Macht und Königswürde. Dazu können sie ihre Dörfer besuchen, feindliche Siedlungen überfallen oder am Königshof gegen den Rest der Welt intrigieren. Auf Wunsch kann der Rechner einen bis alle Protagonisten steuern. Eingangs wählt Ihr auch den Rang der Rekken. Wer als „knight" anfängt, hat es schwerer als ein baron, earl oder duke. Dafür bleibt das Geschehen übersichtlicher, und man kann sich später noch steigern. Eure Partien lassen sich speichern.

Die Funktionstasten rufen Informationsbildschirme auf. Damit könnt Ihr u.a. jederzeit Eure Lage bei den Höfen, Eure Mittel, Stadtinformationen und die verkleinerte Landkarte einsehen. Auf ihr sind die Orte je nach Spielerzugehörigkeit farblich markiert. Ein entsprechender Schild symbolisiert den gegenwärtigen Aufenthalt jedes Spielers. Die Gegner agieren abwechselnd, einmal pro Monat. Je nach Bedeutung der Handlung kann man dabei einen oder sechs Spielzüge ausführen. Sogenannte „Macht-Züge" im Bischofssitz oder dem Königshof beinhalten das Abliefern von Steuern, das Sammeln von Beweismitteln gegen die drei anderen Ritter, das Anheuern von Spionen oder Attentätern und – zum Spielende – das Herausfordern des Königs oder Bischofs. Sie verbrauchen den ganzen Spielzug. Überlandreisen, Dorfpolitik (Ernten, Festsetzen der Steuern oder Wegezölle) oder Einfallen in Fremdsiedlungen verbrauchen pro Schritt nur ein Sechstel der Runde. Auswahl und Fortbewegung werden – etwas zögerlich – per Joystick gesteuert. Wer beim ersten Durchgang die Landschaft mit ihren Wegen kartiert (jeder Schritt führt in einen neuen Abschnitt), vermeidet spätere Umwege.



Auf- und Abstieg liegen dicht beisammen . . .

Taktische Feinheiten würzen das Verräterleben. So kann man seine Bevölkerung und Streitkräfte vermehren (interessant!) oder dezimieren, Mehr Münder müssen aber auch ernährt werden. Verdirbt die Ernte oder sind die Steuern zu hoch, murrt die Bevölkerung, und Eure Beliebtheit sinkt. Schlimmstenfalls droht eine Rebellion. Ihr könnt Gefechte selbst steuern oder vom Rechner zusammenfassen lassen. Ihre schräge Vogelperspektive erinnert an jene der *SSI*-Rollenspiele, ohne deren Detailreichtum zu bieten. Die Winkelzüge der Computergegner lassen sich verfolgen. Der Rechner kann aber auf Wunsch „heimlich" nachdenken, so daß Ihr die Ergebnisse seiner Züge selbst entdekken müßt. Manchmal werden Zufallsbegegnungen und -funde eingestreut.

Leider erhöhen die simple Grafik und die dürren Musikstücke den spielerischen Reiz nicht gerade. Man galoppiert durch die Gegend, trifft Entscheidungen und hat irgendwann genug Höflinge gewonnen, um die beiden Machthaber herauszufordern. Ein nettes, nicht zu schwieriges Spiel, Anfängern wegen seines klaren Aufbaus empfohlen. Ausgebuffte Strategie-Profis sollten es sich vor dem Kauf ansehen. Der große Wurf von MicroProse ist Betrayal nämlich leider nicht. ■ *Eva Hoogh*

Grafik	6
Anleitung	10
Spielaufbau	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Volle Kraft voraus



ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

System: Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Loriciel, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

LORICIEL hat die ADVANCED DESTROYER SIMULATOR nun fertiggestellt; werfen wir also einen Blick darauf, was sich im Vergleich zur kürzlich beschriebenen Vor-Version geändert hat.

Nach wie vor hat man als Kommandant eines britischen Zerstörers Aufträge zu erfüllen, die stark an das Schlachtgeschehen des zweiten Weltkrieges angelehnt sind. Grundsätzlich stehen hierbei drei Schauplätze zur Auswahl, nämlich das Mittelmeer, die Nordsee und der Ärmelkanal. Jeder dieser Schauplätze wartet mit sechs Missionen auf, die es zu erfüllen gilt. Der Schwierigkeitsgrad kann hierbei individuell über ein jeder Mission vorgeschaltetes Menü eingestellt werden. Dies geschieht, indem man zum Beispiel die Geschwindigkeit des Nachladens der Bordkanonen und der Torpedorohre auf realistisch oder schnell einstellt. Ebenso ist eine Option für unendlichen Treibstoff verfügbar. Je realistischer man diese Einstellungen vornimmt, desto schwieriger gestaltet sich das ganze Game.

Sämtliche Funktionen und Posten werden vom Spieler kontrolliert, indem sie über Funktionstasten aufgerufen werden. Sehr praktisch ist zum Beispiel, daß man den Kurs und die Geschwindigkeit des Schiffs auch ändern kann, wenn man sich eigentlich in einem der drei Geschütztürme befindet. Die Schiffsführung geschieht durch die Cursortasten, während die Geschütze oder Torpedowerfer über den Zahlenblock gesteuert werden. Diese simultane Bedienung ist auch während der Benutzung des Fernglases möglich. Nur während des Blicks auf die Karte oder bei der Schadenskontrolle ist eine gleichzeitige Kontrolle von Kurs und Geschwindigleit nicht möglich. Wenn man sich erst einmal gemerkt hat, welche Taste mit welcher Funktion belegt ist, gestaltet sich die Bedienung äußerst schnell und praktisch.



Peilen, zielen – und dann macht's bumm

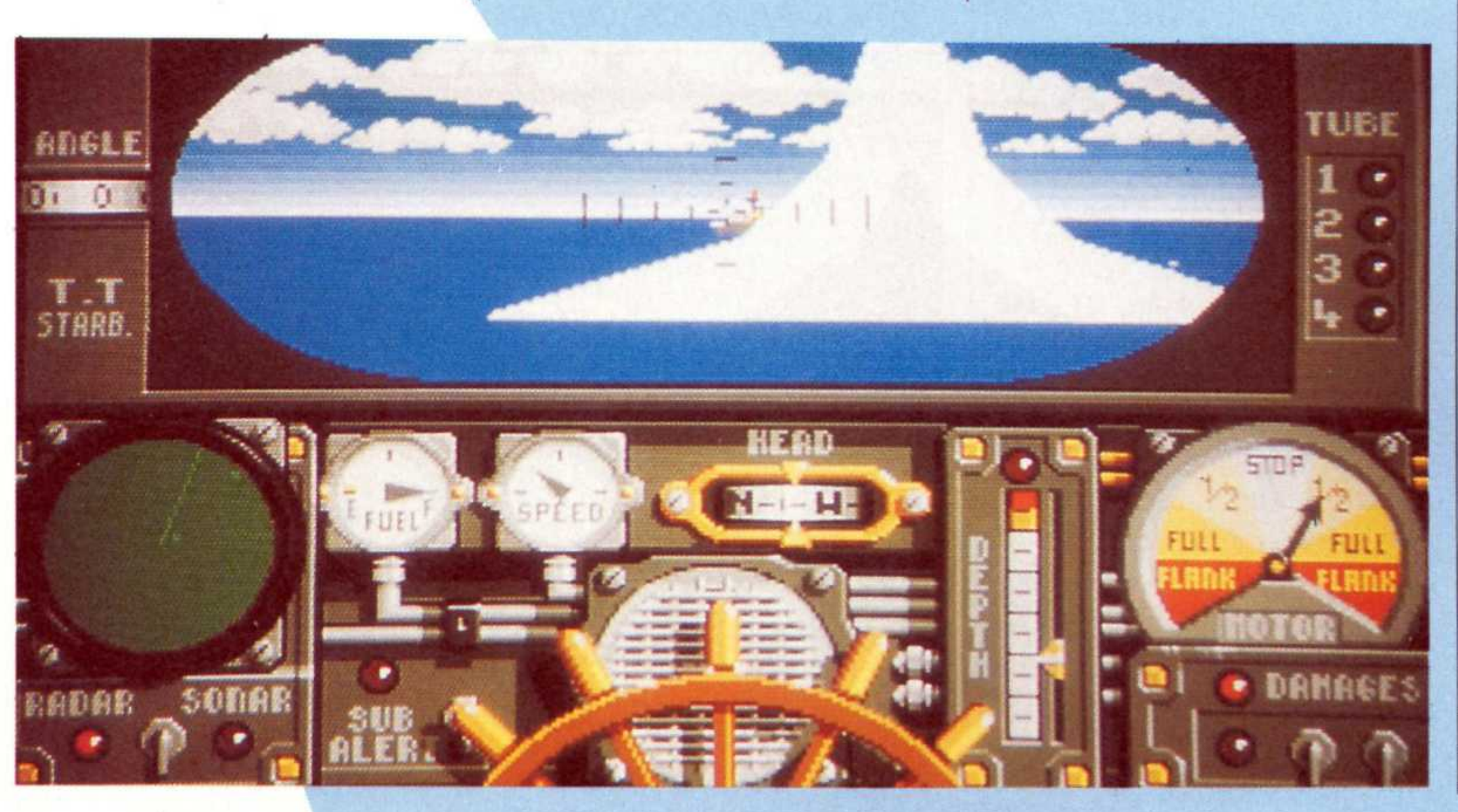
Die Grafik ist gut, wobei besonders das saubere Scrolling beim Drehen der Geschütztürme oder beim Schwenken des Fernglases auffällt. Auch der Sound kann überzeugen – er hat sich im Vergleich zur Vor-Version nicht geändert. A propos geändert: Erfreulicherweise hat man an eine Möglichkeit gedacht, die Zeitkonstante zu verändern, was langweilige Passagen während der Anfahrt auf das eigentliche Operationsziel deutlich verkürzt. Dummerweise läßt sich diese Option nur anwählen, wenn man sich bereits auf hoher See (mindestens eine Seemeile von der Küste entfernt) und nicht in der Nähe von anderen Schiffen befindet. Allzuoft bekommt man vom Programm mitgeteilt, daß diese Option zur Zeit nicht verfügbar ist. Erwähnenswert ist auch noch eine „Veränderung", die nicht vorgenommen wurde: auf Punktevergabe und Highscorelisten wartet man immer noch vergeblich. Die Anleitung jedoch ist ausführlich und übersichtlich gestaltet; zu jeder Mission findet man im Handbuch noch ein paar zusätzliche Hinweise.

Wenn man dann im Gefecht mit bewaffneten gegnerischen Einheiten steht, sollte man immer den eigenen Kurs und den des Gegners im Hinterkopf behalten, da man bei direkten Konfrontationen leicht den kürzeren ziehen kann. Es ist ratsam, den Gegner auszumanövrieren, um ihn dann auf dem linken Fuß zu erwischen. Die großen Kreuzer zeigten sich ziemlich unbeeindruckt vom Beschuß mit Bordkanonen, die überdies recht oft wegen Überhitzung ausfallen – ihnen ist eigentlich nur mit Torpedos beizukommen. Dazu bedarf es jedoch umsichtiger Manöver, um zum Schuß zu kommen, ohne selbst ein Opfer der großkalibrigen und damit weitreichenden Geschütze der Kreuzer zu werden.

Die Advanced Destroyer Simulator ist also kein Game für Kapitäne mit schnellem Abzugsfinger, sondern eher ein Game für kühle Rechner und Taktiker. Anker auf....

■

Dirk Fuchser



Grafik	**10**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Nachts sind alle Whiskies „schwarz"

MILLENNIUMs neuester Vertreter traf Jack Daniels, Johnny Walker, Glenn Fiddych und Dram Buie. In Zusammenarbeit mit diesen berühmten Flaschen entstand MOONSHINE RACERS, die Geschichte der illegalen Fusel-Transport-Rallye, ein „Cocktail", der allerdings noch nicht so recht munden will. „Moonshine" bezieht sich im eigentlichen Sinne auf Schwarzbrennerei. Cruisers Freund David LeGrant aus South Carolina könnte ja einige Stories hierzu erzählen. Schon mit vier war er aufmerksamer Beobachter der Herstellung steuerfreien Stoffes, den sein Old Dad (auch LeGrant) nicht nur für den Hausgebrauch brannte...



MOON SHINE RACERS

System: Amiga (angeschaut), ST (schaun mir mal), **empf. VK-Preis:** soll bei etwa 85 Mark liegen, **Hersteller:** Millennium, Cambridge, England, **Muster von:** Millennium, England.

„Thank God it's night-time", denken sich Ike und Billy-Joe, die mit ihren Pick-ups dem alten Tucker braunes Feuerwasser schwarz des nachts liefern müssen, weil se nix uff der Kralle haben und nach ein paar Extra-Scheinen Ausschau halten. Die MOONSHINE RACERS haben allerdings noch einige Mitbewerber, die es auszustechen gilt. Auf ihrer Fahrt über die Highways gibt's kein Cruise Control und kein Pardon für Sheriffs. Allerdings ist Gesetzeshüter Fat Sam nicht zu unterschätzen. Kommt der Euch in die Breitseite, werdert Ihr arretiert, justiert und lernt die amerikanischen Gardinen kennen.

MILLENNIUM'S Roadracer-Game führt Euch über eine altbekannte Piste (*Toyota Celica GT Rallye, Lombard Rallye, Chase H.Q.* und viele andere lassen grüßen...), auf der einiges an Hindernissen und Objekten, die nicht auf 'ne saubere Landstraße gehören, die die freie Fahrt Eures Zwei-Gang-Automatik-Wie-Hickels doch leicht beeinträchtigen. Da hilft nur faherisches Können, Ausbremsen, Von-der-Fahrbahn-drängen und Hindernisse & Schikanen umgehen.

Man muß neben dem Gefühl fürs Fahrzeug auch 'ne Finte haben, die man nicht gleich ins Korn wirft, falls der Sheriff doch in die Nähe des eigenen Kühlers gelangt.

Es gibt einige Möglichkeiten, sich in den Staub zu machen, damit man auf den verschiedenen Teilstrecken erfolgreich und ohne Glasbruch Old Man Tucker den Sprit rechtzeitig liefern kann.

Nach jeder getanen Arbeit erhalten die Jungs Knete, die sie in nützliche Zusatz-Teile investieren müssen: Neue Reifen, besserer Motor, Turbo-Lader, Supercharger, Straßenkarten oder anderes sind im Shop erhältlich...

Wer's zum Spitzen-Schmuggler bringt, kann seinen Truck von 'nem Angestellten fahren lassen, während er in einer Limousine sitzend den anderen Verkehrsteilnehmern das Fürchten lehrt. Der ausgebuffte Profi cruised dann später mit Zigarre im Winkel nur noch im aufgemotzten 33er Chevy-Hot-Rod...

Das Programm so far zeigt nichts außergewöhnlich Neues. Rennspiele oder -simulationen dieser Art sind uns hinlänglich bekannt. Ein Cocktail aus alten Schnäpsen, eine neue Variante in Sachen Racing entstand. Manche finden's funny (z.B. unsere australische Mitarbeiterin aus dem schönen Brisbane); andere dagegen geben keinen Pfifferling auf MOONSHINE RACERS. Warten wir also aufs fertige Produkt!

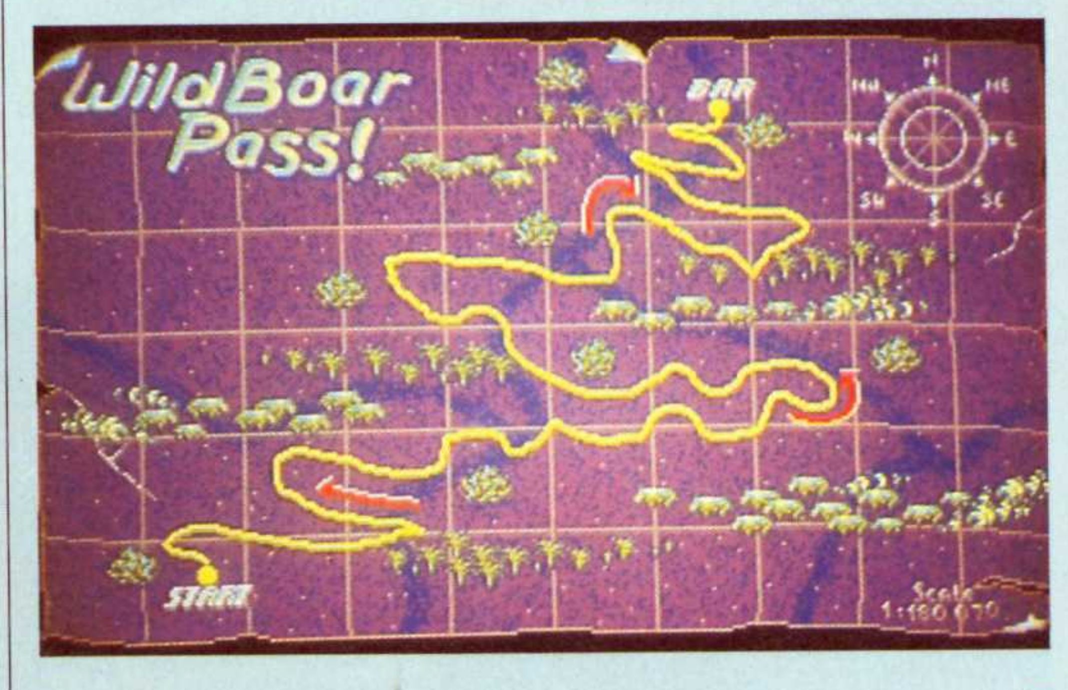
MANFRED KLEIMANN



▲ *Mit dem alten Pick-Up on the road.*



▲ *Im Warehouse.* ▼ *Eine wüste Strecke!*



Freches Gör auf Wanderschaft





MIRRORSOFT sieht die Zeichen der Zeit: Niedliches ist wieder gefragt, doch mit einem Schuß Boshaftigkeit gewürzt. In ihrem fast fertigen Actionspiel BRAT müßt Ihr als Schutzengel über ein ebensolches, ein Gör nämlich, wachen. Die altkluge Kreuzung zwischen JACK THE NIPPER und BABE HERMAN aus ROGER RABBIT macht Euch dabei ganz schön zu schaffen. Echtes Babysitting ist dagegen ein Kinderspiel! Während die ST-Fassung in Arbeit ist, genossen wir schon einmal die AMIGA-Vorabversion.

Schon der Zeichentrick-Vorspann ist herrlich. Babe Herman, nein, Nathan, wird von seiner Mutter ermahnt, brav zu sein. Kaum ist er allein, wirft er seine „Let's-fetz"-Kluft über, schnappt seine Spritzpistole, und los geht's. Wahlweise von eingängig-rockiger Musik oder nützlichen Soundeffekten begleitet, tapst der Jährling in die weite Welt hinaus. Die Ausschnitte der drei Level Parkland, Mondbasis und Spielzeugstadt sind in schräger Draufsicht dargestellt. In ihnen tummeln sich Straßenschilder, leckere Boni, aber auch grimmige Gegner. Die räumen unser doch nicht so durchtriebenes Gör gnadenlos aus dem Weg. Schnell ist dann eines der drei Leben dahin.

Wie gut, daß es Maria gibt – oder zumindest Euch hilfreiche Schutzengel. Ohne direkte Kontrolle über den Dreikäsehoch zu haben, müßt Ihr Pfeile und Schilder so zu seinen Füßen legen bzw. drehen, daß er die Richtung ändert. Sonst läuft er geradeaus und damit über die nächste der vielen Kanten des Bratlandes!

Richtig geht es im Zickzack zum Levelende. Per Stop-Schild kann man schon einmal die Notbremse ziehen.

Die Maussteuerung erwies sich in unserer schon spielbaren Version als recht praktisch. Fummelig sind dagegen die verschiedenen Icons und das vielfältige Inventar der Abschnitte. Bei einer solchen Objektfülle übersieht man leicht etwas und gerät in Hektik. Sonst macht die Grafik einen guten Eindruck, und das Spielprinzip scheint einiges herzugeben. Demos der Level erlauben einen geistigen Probelauf, Paßwörter das Überspringen bestandener Abschnitte. Am schönsten ist aber der Abspann. Der zeigt statt des abgegriffenen „Game Over" einen wütenden Brat, der aus dem Erdboden krabbelt und „You blew it, man!" faucht! Freuen wir uns auf die testfertigen Fassungen ... ■

EVA HOOGH

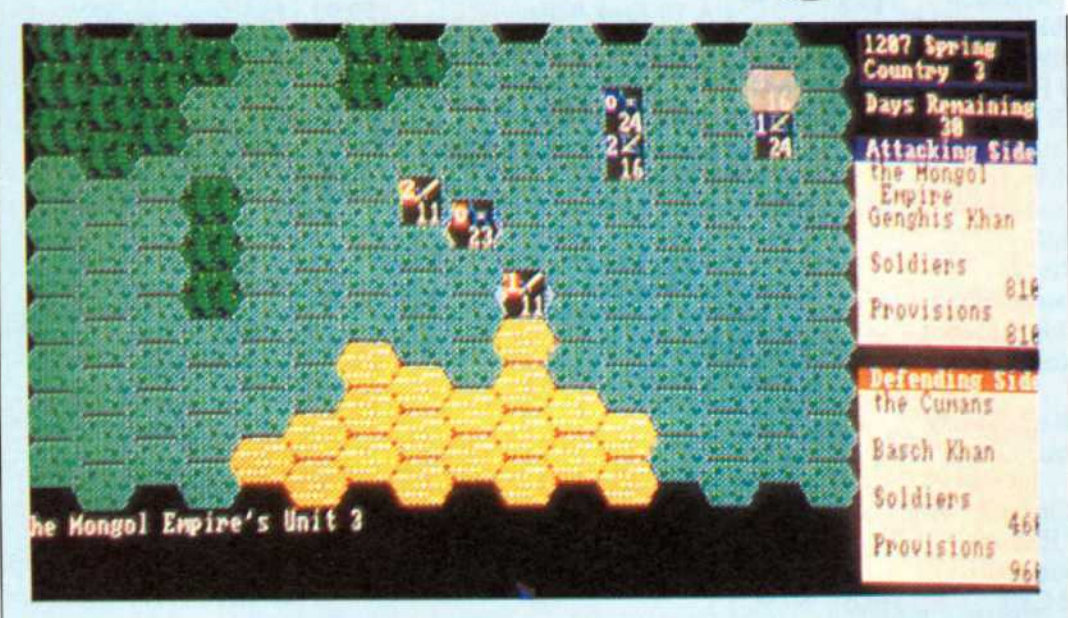
IM BLICKPUNKT

Wenn ich König wär' ...



GHENGIS KHAN

System: Amiga (getestet), PC (reingeschaut), **empf. VK-Preis:** ca. 120.- DM, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel



... dann hätte ich weniger Probleme, mag manch einer denken und irrt sich gewaltig. Denn wer bei GHENGIS KHAN erst einmal in die Rolle eines Monarchen geschlüpft ist, der wird Augen machen, wie schwer die Programmierer der Firma INFOGRAMES es dem Computer-König gemacht haben, ein Land erfolgreich zu führen. Obwohl es bei diesem Strategiespiel das Ziel ist, die Welt zu erobern – natürlich mit kriegerischen Mitteln –, ist es gar nicht so einfach, einen Krieg vom Zaun zu brechen, jedenfalls nicht, wenn diese Unternehmung Aussicht auf Erfolg haben soll. Zuerst muß man nämlich sein eigenes Land auf Vordermann bringen. Die Bevölkerung muß eingeteilt werden in Burgen- und Städtebauer, Nahrungsmittelproduzenten, Facharbeiter und Soldaten. Wenn man hier schon Fehler macht, sieht es bereits düster aus, denn wenn die Bevölkerung nicht zufrieden ist, findet man sich mitten in der schönsten Revolution wieder. So sollte man sich als Monarch schon mal des öfteren herablassen und dem Volk zum Beispiel Nahrungsmittel oder Gold schenken. Ist die Moral dann wieder etwas besser, kann man über Steuererhöhungen nachdenken (nicht wahr, Helmut?). Desweiteren hat man hier noch einige andere monarchentypische Tätigkeiten durchzuführen, wie zum Beispiel das Verheiraten der Töchter, die eigene Fort-, und Ausbildung und das Arrangieren von Rendezvous mit anderen Monarchinnen. Aus letzterem kann sich dann vielleicht eine Liaison ergeben, in deren Verlauf sich auch der dringend benötigte Nachwuchs einstellt.

Ist im eigenen Land alles in Ordnung gebracht, was übrigens schon einige Runden dauert, sollte man über Expansionspläne nachdenken. Dazu werden Armeen aufgestellt, trainiert und ausgerüstet.

Auch muß man die Verteilung der Truppen auf die drei zur Auswahl stehenden Truppengattungen mit großer Sorgfalt und Überlegung durchführen.

Das eigentliche Schlachtgeschehen findet auf einer in Hexagone eingeteilten Landkarte statt, wobei jede Truppengattung sich nur eine bestimmte Anzahl von Feldern bewegen darf. Jede Truppengattung hat bestimmte Eigenschaften, wie zum Beispiel die Fähigkeit, Angriffe aus der Ferne vorzutragen, und muß dementsprechend eingesetzt werden. Wenn man als Sieger aus dem Getümmel hervorgeht, ernennt man einen Gouverneur, der fortan die Geschäfte im eroberten Land im Sinne des Monarchen führt. So ist man dann in der Lage, sich peu à peu die ganze Welt unter den Nagel zu reißen.

Die Grafik ist nicht so berauschend und bleibt zumindest in der Amiga-Version hinter dem Möglichen zurück. Der Sound reißt einen nicht vom Hocker, hat aber ein ganz witziges Detail: Jeder Spieler hat seine eigene Melodie. A propos Spieler: Es können bis zu vier mitmachen; natürlich kann man sich aber auch allein aufmachen, die Welt zu erobern. Großes Lob verdient die Anleitung, die sehr ausführlich erklärt, worauf es ankommt. Sie bezieht sich mit den Steuerbefehlen aber hauptsächlich auf die PC-Version, die über Tasten gesteuert wird, während die Eingabe auf dem Amiga ausschließlich mit der Maus geschieht.

Abschließend kann ich nur sagen, daß es mir viel Spaß gemacht hat, für ein paar Stunden König zu sein. Schade, daß keine Krone in der Packung war ...

Dirk Fuchser



Grafik	7
Sound	8
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



SECRET SERVICE

Da bin ich nun also!

Uli hatte Euch ja in der letzten Ausgabe der ASM den personellen Wechsel in der Secret-Service-Abteilung schon angekündigt. Hier bin ich also, ein weiterer Computergeschädigter, der jetzt versucht, die Arbeit des Herrn Uli bei gleichbleibendem Niveau fortzuführen. Ich muß allerdings sagen, daß ich auch nicht mehr ganz der Frischling in der Tronic-Mitarbeiter-Scene bin. Ich habe schon seit Oktober 1990 die Hint-Hunt-Sparte verwaltet, und erweitere demnach nur mein Aufgabengebiet. Damit, denke ich, dürfte es mir auch nicht allzu schwer fallen, voll in den „Geheimdienst" einzusteigen. Das Vorwort allerdings, das muß ich zugeben, läßt sich doch nicht so leicht füllen, wie ich es mir vorgestellt habe. Nach der Lektüre einiger legendärer Vorworte des eben erwähnten Mitarbeiters muß ich Euch eingestehen, daß Ihr auf diese leicht chaotischen, aber dennoch brillanten geistigen Ergüsse in Zukunft wohl verzichten werden müßt. Ich will damit nicht sagen, daß ich humorlos bin, nein keinesfalls. Denn keiner ist annähernd so humorvoll wie ich, ausgenommen vielleicht meine Geschwister, Eltern, Großeltern ..., eigentlich ist fast jeder humorvoller als ich. Aber nichtsdestotrotz bin ich doch sehr beliebt: Man kennt mich gut, wo man mich gut kennt. Nachdem Ihr nun alles über mich wißt, können wir ja zum Thema kommen: Ich bedanke mich recht herzlich bei allen Einsendern von Fragen, Antworten, Karten, Tips und Cheats. Bei der Bearbeitung der Beiträge für diese Ausgabe ist mir aufgefallen, daß wir besonders viele Listen mit Lemming-Codes erhalten haben. Selbstverständlich können wir nur eine davon abdrucken, aber trotzdem vielen Dank und Grüße an alle Lemminge! Einige Leser haben uns auch diesmal wieder gebeten, Komplettlösungen oder Antworten auf Fragen an ihre Heimatadresse weiterzuleiten. Dazu kann ich nur sagen, daß uns das leider aus personellen und damit auch zeitlichen Gründen unmöglich ist. Sorry! Ihr müßt Euch wohl weiterhin gedulden, bis Euer Beitrag in dieser Rubrik erscheint. Etwas Tröstliches habe ich allerdings parat für Euch; durch die Aufstockung des Seitenkontingents für den Secret-Service dürften sich die Wartezeiten bis zum Erscheinen Eurer Fragen bzw. Infos verkürzen. Also, nur Mut! Alle Zuschriften gehen übrigens weiterhin an den Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.

Bis demnächst, Euer Pete!



Super Mario World

Hier ist alles, was Sie schon immer über Bonushöhlen, versteckte Schlüssel, Geheimgänge und sonstige Lösungshilfen wissen wollten:
Ganz allgemein wäre da zu sagen, daß, wenn man einen Level geschafft hat und nochmal hineingeht, man immer mit *Start/Stop* und *Select* wieder rauskommt.

Welt 1:
1.1: 3.Röhre, blau / 1.2: 2.Abschnitt: 5.Stein = Kletterpflanze, 3. Röhre blau / 1.3.: 1.Röhre, gelb, unten, etwas versteckt / 1.4: 1.Röhre, blau

Welt 2:
2.1.: Fliegen lohnt sich, 1.Röhre, blau, 2.Abschnitt: 1.Röhre, blau, kurz vor dem Ziel, oben liegt ein Schlüssel, den man aber nur mit Flugkraft erreichen kann. Öffnet man das Schloß, so kommt man zum....
2.Wasserlevel: 1.Röhre, blau. Nachdem man das *P-Symbol*'gedrückt' hat, sollte man sich beeilen und nach rechts schwimmen, dort an den Stein stoßen, wonach ein Schlüssel erscheint, den man dann ins Schlüsselloch steckt. Man kommt dann zum....
2.Geisterhaus: Stein über gelber Tür = Kletterpflanze.
2.Eislevel: 4.Röhre, grün, Stein über Trampolin = Kletterpflanze (KPF). Wenn man hochklettert, sollte man sich den Stern schnappen und bis zum nächsten Stein laufen, anstoßen, sich erneut den Stern greifen und weiterlaufen. Kurz vor dem Ziel fliegen mehrere Schildkröten übereinander. Wenn man jetzt noch unverwundbar ist, kann man mehrere Extraleben ergattern, indem man auf all die Schildkröten springt. Das klappt leider erst dann, wenn man den Sternlevel geschafft hat. / 2.2: 4.Röhre, grün / Geisterhaus: Direkt am Anfang sollte man in die Lüfte steigen, oben dann ein Stück laufen und die vier Extraleben nehmen. Durch die Tür und fertig (Abkürzung)!
Danach zeigt sich auf der Landkarte ein Weg, der zu einem Extralevel führt, in dem man sich beliebig oft mit Extraleben, Federn usw. eindecken kann. / 2.3: 4 Steine nebeneinander, 4.Stein = KPF / 2.Abschnitt: 1.Röhre, gelb / 2.4: Fliegen lohnt sich wieder, 4.Röhre, blau (lohnt sich aber nicht), 7.Röhre, blau / 2.5: Im 2.Teil sollte man den 4. von 5. nebeneinanderliegenden Stein anstoßen = KPF

Welt 3:
3.1: Zwischen den beiden gelben Röhren ist ein Stein, der eine KPF emporwachsen läßt. Wenn man hochklettert, findet man oben einen Schlüssel. Doch jetzt wäre es sehr umständlich, den Schlüssel zu holen. Man sollte deshalb den Level erstmal durchspielen. / 3.2.: Ungefähr in der Mitte dieses Levels findet man im oberen Bereich wieder ein P-Symbol, das auf mehreren Steinen liegt. Dieses Symbol sollte man von den Steinen nehmen und etwas weiter nach links drücken, damit man nicht wieder durch die Goldstücke nach unten fällt. Nun nach links laufen, wo die Steinsperre zu Goldstücken geworden ist, weiter, und dann den Schlüssel dort nehmen und in das Schloß stekken. Man kann im Anschluß alle roten *Strichelsteine* ausfüllen lassen. Dem Weg zum Schlüssel in Level 1 steht jetzt nichts mehr im Wege. Löst man ihn ein, erscheint ein Weg nach links. / 3.Geisterhaus: Hier sind keine Bonushöhlen vorhanden. / 3.3: Oberhalb der zwei gelben Röhren gibt es rechts eine Bonushöhle und links drei Extraleben. Vor der letzten Bootsfahrt ist eine größere Ebene, die lang genug ist, um abheben zu können, damit man oben rechts eine Abkürzung erreichen kann. / 3.4: 2.Abschnitt: 2. Röhre, blau / 3.

Zauberschloß: Wenn man die erste Tür durchquert, kann man ein Mitteltor durchlaufen und ein Leben hinzugewinnen. So braucht man nicht immer wieder vom Anfangspunkt aus zu starten. Wenn man den Level links von Level 1 nimmt, gilt folgendes: 3. links von Level 1: Mit dem Gebrauch von ein paar Kletterpflanzen dürfte dieser Level kein Problem sein. Später lohnt sich dann auch das Fliegen. 2.Abschnitt: Über der Grube mit den Stachelschildkröten befinden sich vier Steine, wobei der zweite Stein ein P-Symbol hervorbringt, wenn er angestoßen wird. Knetscht man ihn, so kann man das Punktekonto ziemlich nach oben schrauben. 4.Röhre, grün. Den Abschnitt danach sollte man besser durchfliegen. Beim Wasserschloß ist der Weg zum Obermotz etwas kürzer, wenn man oben langschwimmt und die Tür dort nimmt. Will man Goldstücke einsammeln, sollte man die untere Tür nehmen.

Welt 4:

4.1 (Obere Brücke): Keine Bonushöhlen vorhanden. Es ist ratsam, vor manchen Sprüngen Anlauf zu nehmen. Danach ist wieder Fliegen angesagt. Wenn man nur schnell durch will, sollte man sich am Anfang die Feder schnappen und einfach durchfliegen. 2. Abschnitt: 2. Röhre, blau / 4.1 (Untere Brücke): 2. Abschnitt: 1. Röhre, blau (lohnt aber nicht) / Im nächsten Abschnitt darf geflogen werden. Im 2. Abschnitt liegen vier Steine nebeneinander, wobei der dritte Stein eine Kletterpflanze ist. 1. Röhre, blau, lohnt sich wieder nicht. Wenn das Reitgefährt die zwei hintereinanderliegenden rosafarbenen Äpfel ißt, läßt es eine bonusspendende Wolke fallen. Das Extra kann man nur mit der Drachenzunge erreichen! Wenn man dann im Schloß durch die erste Tür gegangen ist, muß man auf jeden Fall laufen und darf nicht zu hoch springen.

Welt 5:

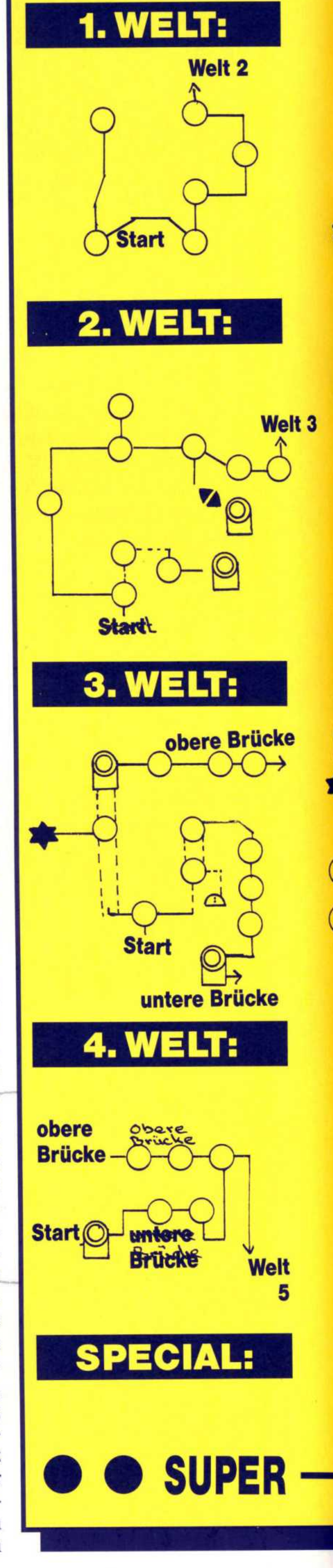
5.1: 2. Abschnitt: Kurz vor Ende kann man einen Schlüssel einlösen, den man aber nur mit dem Ballon-Extra bekommen kann. Die Raupen erlegt man, indem man sie mit Gegnern bewirft. Der Unterwasserlevel (5.2) dürfte mit etwas Geduld kein Problem sein. 5.3: 4. Röhre, grün / Wenn man in diese Bonushöhle geht, sollte man groß sein, um an den Schlüssel zu kommen. Im letzten Teil des Geisterschlosses kann man am Ende zwischen zwei Türen wählen. Die hintere Tür bringt drei Extraleben, die erste nicht. Wenn man die zweite nimmt, muß man den Level allerdings wiederholen. 5.4: Wenn man dem Typen auf der Wolke die Freude macht, den Köder abzunehmen, dann wirft dieser mit Unmengen von Schildkröten um sich. Man kann ihn erledigen, indem man einen Schildkrötenpanzer auf ihn wirft. Dann kann man für kurze Zeit auf der Wolke schweben, auf der die jetzt ausgeschaltete Person vorher gesessen hat. 2. Abschnitt: 2. Röhre, blau, enthält den Schlüssel zum nächsten Level. / 4. Röhre, grün / es folgt ein relativ leichter Absahnlevel. Im Schloß muß man im Sägenteil erstmal eine Taktik herausfinden. Am Ende des zweiten Levels hat man wieder zwei Möglichkeiten: Entweder man nimmt die erste Tür zum Obergegner, oder man fliegt über den großen Lavasee und heimst eine Menge Extraleben ein, bevor man ein Kämpfchen wagt. Man sollte im ersten Teil des Schlosses die Bahn der *Steinkette* auswendig lernen. Im zweiten Teil sollte nicht zu voreilig gehandelt werden.

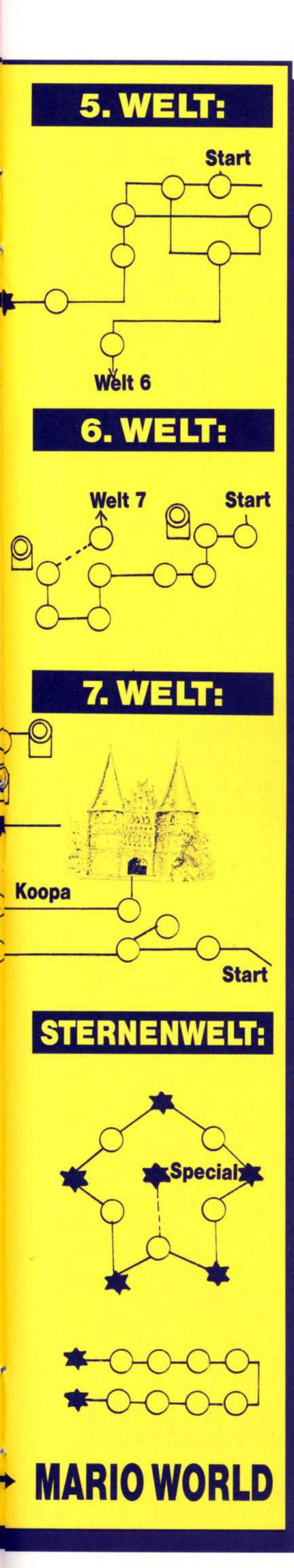
Welt 6:

6.1: 2. Röhre, gelb / 2. Abschnitt: 4. Röhre, blau / 6. Röhre, grau. Im Geisterhaus muß man, nachdem man den ersten Teil geschafft hat, die Geister, die sich immer zu Steinen umformen, so locken, daß sie eine Treppe nach oben zur Tür bilden. In Level 6.2 gibt es für den zweiten und dritten Abschnitt jeweils zwei verschiedene gangbare Wege: In 6.3 gibt es zwei Endtore. Man sollte aber das hintere nehmen, da man ansonsten in einen „Rundverkehr" gerät. Die erste Röhre ist wieder blau. Darauffolgend gilt im ersten Teil die Devise, immer auf den richtigen Moment zu warten. Im zweiten Teil sollte man sich eine andere Taktik ausdenken. Im unteren Bereich von 6.4 sind – etwas versteckt – Extraleben zu kriegen. Der dritte von sieben nebeneinanderliegenden Steinen birgt ein P-Symbol. In 6.5 sind die erste und zweite Röhre gelb. In den folgenden Abschnitten wird's wirklich knifflig. Besonders für den Teil mit den Feuergeistern braucht man starke Nerven. Auch hier sollte man sich langsam vortasten und nicht zu überhastet agieren. Im zweiten Teil des Schiffswracks wird geraten, so vorzugehen: Wenn die Geister weg sind, wäre Schwimmen nicht schlecht. Jedes zweite Mal, wenn die Geister erscheinen, bilden sie eine Art Gasse, durch die man recht leicht hindurchschwimmen kann. Wenn sie die anderen Male wirr auf dem Bildschirm verteilt sind, sollte man immer warten, bis sie wieder weg sind. Wenn man danach die ganze Zeit die Schlucht runterfliegt, kann man versuchen, das *Stern-Extra* auf der Plattform in der Mitte zu erhaschen. Fällt man vorbei und die Wirkung des ersten Sternchens läßt allmählich nach, so ist am Rand der wohl sicherste Weg um unten lebendig anzukommen. Dort einfach noch das Fragezeichen drücken und fertig.

Welt 7:

7.1: Hinter einem der „Steinstapeln" liegt ein Stein in der Luft, der eine Kletterpflanze zu einer Bonushöhle hervorzaubert. Oben, ganz rechts ist ein Mondextra zu ergattern. Auf den Riesenmaulwürfen kann man reiten. Das Ziel findet man unten rechts. 7.2: Dieser Abschnitt ist eigentlich kein Problem. Man muß nur auf die Vögel achten, sollte also nicht zu hoch springen. Im zweiten Teil muß man versuchen, die kleinen, unscheinbaren Nischen zu finden, in denen man nicht zerquetscht wird. Wieder im Geisterhaus angelangt, gibt es auf der rechten Seite fünf Türen, die man aber nur zu Gesicht bekommt, wenn man sich dementsprechend beeilt. Die erste Tür führt wieder zum Anfang zurück, die zweite in einen Extraraum mit einem Schlüssel, die dritte und vierte zum Ausgang, und die fünfte wieder in einen Extraraum mit schlüsseligem Inhalt. Mit besagtem Schlüssel kann man höchstwahrscheinlich in die Burg eindringen, genaueres ist hier leider noch nicht bekannt. 7.3: Die erste untere Röhre ist gelb. Hier muß auf die ablaufenden Zeiten der Plattformen geachtet werden. Die zweite Röhre ist grün, und der Besuch lohnt sich nicht; man wird lediglich zurückgesetzt. Im 2. Abschnitt liegt kurz vor dem Ziel ein Schlüssel, der mit der Drachenzunge zu erreichen ist. Der Weg zum Stern wird sichtbar. Im Schloß ist am





Ende des ersten Teiles hinter einem Abhang eine Tür. Springt man den Abhang hinunter, kann man ein Mitteltor durchlaufen. In *Koopa's Schloß* kann man zweimal einen der vier Levels selbst aussuchen, wobei die Levels 2 und 7 am leichtesten zu durchqueren sind. In Level 2 braucht man lediglich ganz oben entlangzuklettern. Level 7 ist noch einfacher. Hat man *Koopa* in den drei Runden jeweils zweimal getroffen, wartet eine schnucklige Endsequenz auf einen.

Sternenwelt:
1.) Wenn man hinuntergeht, kommen mehrere Steinfelder, die es zu durchdringen gilt. Beim 2. Steinfeld sollte man sich ganz rechts durch die Steine „wirbeln", um einen Schlüssel finden und einlösen zu können. 2.) Am Anfang darf man das Sternchen nicht verpassen. Wenn man nun vor der Ausgangsröhre steht und auf den unteren Bildschirmrand achtet, dann sieht man, daß es dort noch weiter nach rechts geht. Auch an dieser Stelle kann man wieder einen Schlüssel finden. 3.) Hier muß man auf irgendeine Art nach oben gelangen. Dort gibt's 'nen Schlüssel. 4.) Wenn man in diesem Level auf der grauen Plattform (mit dem Schildkrötenpanzer) steht, kann man mit Flugkraft unter die Plattform gelangen, wo man wieder einen Schlüssel findet. Den Minidrachen am Anfang muß Mario einfach wie einen Staubsauger in die Hände nehmen und ihn fünf Gegner fressen lassen. Das macht den Minidrachen groß und stark. 5.)
Wenn man auf der Plattform mit drei gelben und einer grünen Röhre steht, muß man versuchen, zwischen der grünen und der gelben Röhre abzuheben und genau durch die enge Lücke nach oben fliegen. Hat man das geschafft, kann man auch diesen Schlüssel sein Eigen nennen. Jetzt hat man Zutritt zum mittleren 'Hügel', zum *Super Famicom Special*. Was das ist, wird nicht verraten. Nach Komplettierung des Spiels färbt sich die Spielwelt in eine anderen Farbe um, und es geht mit anderen Gegnern wieder von vorne los.

Thomas Lorenz

Und hier noch eine kleine Anmerkung von mir (Uli) zu dieser Geschichte: Im unteren Brückenlevel (Welt 3 oder so) und ein oder zwei anderen Stellen im Programm fliegen aus einem Steinblock ein paar Flügelchen heraus, wenn man ihn andotzt. Sollte man das Glück haben und auf einem Drachen reiten, mache man mit diesem einen Satz und schnappe sich die Dinger!

Super Mario Land

Dies ist sicherlich nicht das letzte Wort zu Super Mario Land! Auf geht's, Thomas, denn er hat im ersten Level ein weiteres Bonusleben ausfindig gemacht. Und zwar muß man, wie es aus der unten abgedruckten Zeichnung ersichtlich ist, gegen den mit X markierten 'Container' einmal von unten springen!!

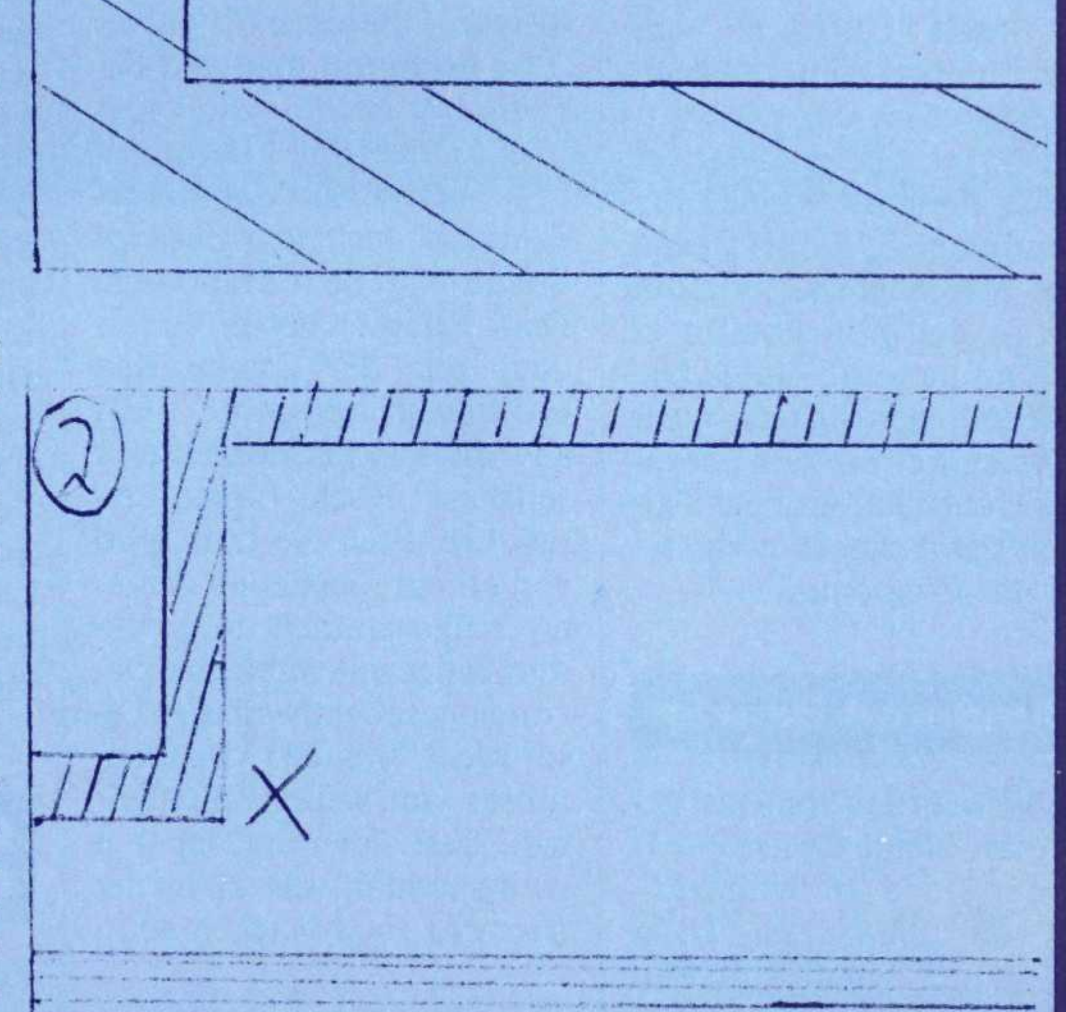


Außerdem gibt es im Level 1-3 ganz am Anfang (noch links vom Standort) einen Lift. Auch hier sollte wieder genau gegen die auf der Zeichnung mit X markierte Stelle gesprungen werden!!!



Nebenbei, mögen sich schon viele Leute gefragt haben, wozu bei SML im Level 3.2 die Unterführung gut ist. Gemeint ist der eine Weg, der unter dem anderen durchführt, aber anscheinend nicht zu erreichen ist. Die Lösung ist ganz einfach! Man läßt sich mit einem kleinen Mario genau links vom Anfang des Weges runterfallen. Man landet nicht im Wasser, sondern auf einem Glasboden. An einer Stelle der Unterführung ist übrigens ein Wachstumssymbol versteckt

Thomas Holz





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Bureaucrazy

Nicht nur ich (der freie Mitarbeiter), sondern auch Christoph Piasecki aus M. hat offenbar ein gewisses bürokratisches Unverständnis, was mich ja doch irgendwo beruhigt. Versteht mich nicht falsch! Das soll keinesfalls Schadenfreude sein. Jedenfalls fehlt Christoph das Geld fürs Taxi. Er hat zwar einen Scheck im Haus des Verückten gefunden, dieser ist jedoch über die sagenhafte Summe von -75 Dollar ausgestellt, also negativ!! Wie um alles in der Welt kommt er denn nun an sein Geld? Die Bank will den Scheck nicht einlösen, weil sie kein „negatives Geld" hat, und das Fälschen des Schecks verbietet ihm das Programm.

Plundered Hearts

Nachdem er das Spiel fast gelöst hat, hängt Christoph P. bei der Stelle im Schlafzimmer von *Lafonte* fest, wo er ihm seinen Schlaftrunk einflößen soll. Egal, wie er es bewerkstelligen will, Lafonte bemerkt sein Vorhaben immer. Wie muß er sich dort also verhalten, wenn er Erfolg haben will? Er kann zwar dem Schiff im Spiegel Lichtzeichen geben, der lüsterne Lafonte macht sich aber trotz allem über ihn her.

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Hierzu hat ein Mülheimer Bürger mehrere Fragen: „Wie bekommt man den Babelfisch?" ist die erste. Das Loch in der Wand hat unser Leser bereits mit dem Bademantel bedeckt, das Loch im Boden mit dem Handtuch. Dem Roboter hat er außerdem mit der Tasche den Fluchtweg versperrt. Hilft aber alles nichts, denn dieser seltsame Fisch fliegt letztendlich dirch die Luft, wird von einem fliegenden Roboter aufgesammelt und verschwindet mit selbigem. Davon abgesehen, weiß der Leser nicht, was der Vogonenführer von seiner Spielfigur will. Last not least, ist ihm völlig unklar, was er in der *Herz aus Gold* machen soll.

King's Quest IV

Guten Appetit!! Rosella ist nämlich von einem Wal verschluckt worden und kommt ohne weiteres nicht mehr raus. Ralf Hartmann aus N. läßt Euch nun von ihr fragen, ob Ihr einen Ausgang kennt. hoffentlich geht die Hilfestellung noch ein, bevor die gute Frau ganz zu Lebertran verarbeitet worden ist.

Fire and Brimstone

Ein treuer Leser möchte jetzt angehört werden: Dietmar stößt am Ende des ersten Levels auf einen Hinweis, der da heißt *„Now find the Path Block*. Was ist wohl damit gemeint?

Cadaver

Es rumort wieder: Ulrike hängt seit vielen Wochen im Level 4 von Cadaver fest. Konkret dreht es sich darum, daß sie zwar die vier Planeten in die richtigen Löcher geworfen hat, es sich aber absolut nichts tut. Die Dinger bleiben brav auf den Stangen liegen, so sagt sie. Nimmt sie jetzt das sandsteinähnliche Modell, das in einem anderen Raum herumliegt, und wirft sie dieses in eines der Löcher, betritt dann aber den Raum, in dem vorher die anderen vier Planeten auf der Stange hingen, bekommt sie einen schwarzen Planeten. In diesem befindet sich ein Hebel, der nach Betätigung einen silbernen Schlüssel freigibt, nicht jedoch die beiden gesuchten goldenen Schlüssel. Was läuft hier schief? Ulrike kommt übrigens aus Frankfurt und hat einen Atari ST.

Champions of Krynn

Zu den Champs auf dem 64-er möchte Oliver auch noch was wissen: Wo findet man in der Stadt *Throtl Caramon*? Wie besiegt man die Kleriker? Wie funktioniert die Option *Scribe*?

To be on Top

Wie aus dem Leben gegriffen ist folgender Beitrag: Wie kann man die anderen Verkehrsteilnehmer beseitigen? Wer wüßte das nicht auch gern?

Dragonflight

Das glaubt Ihr wohl selbst nicht, daß in dieser Ausgabe keine Frage zu Dragonflight kommt? Wie kommt man auf die Süßwasserinsel im Norden? Kühls Olaf harrt Eurer Antwort!

Paperboy

Immer noch auf der Suche nach einem gescheiten Paperboy-Cheat ist Oliver Tappe aus M. G..

Twilight World

Zwielichtige Probleme für Kai V. aus Gera: Wenn seine Spielfigur von dem Reiter im Westen gefangengenommen wird, und dieser ihn ins Burgverlies steckt, kommt er nicht mehr heraus. Er hat bis jetzt folgendes versucht: Der Wächter des Kerkers wurde von ihm gerufen, welcher dann auch prompt kam. Beim Gang nach Süden zum Fenster gabs dann nur zwei Alternativen; entweder am Wächter vorbeizukommen, oder aber ihn unschädlich zu machen. Kais Held hat den Kerkermeister an allen möglichen und unmöglichen Stellen attackiert, allerdings ohne Erfolg. Schließlich sperrte der Fiesling die Tür wieder zu und verschwand. Eine Lösungshilfe oder konkrete Stellungnahmen zu diesem Problem sind erwünscht.

Elite

Der titelsüchtige Chris P. aus Nondorf möchte wissen, wieviele Punkte man braucht, um Elite zu werden.



Lords of Doom

Markus Schneider aus W. hat Angst vorm bösen Wolf, aber nicht nur das: Wie kommt man an dem fressenden Werwolf im Wald vorbei? Wie kommt man in die verschlossene Gruft am Friedhof? Wie kommt man an dem Monster in der verschütteten Gruft vorbei? Wie bekommt man den Safe im Schlafzimmer des Hauses auf?

King's Quest I & Space Quest I

Wie bekommt man bei King's Quest das Seil am Brunnen, und wie kommt man bei Space Quest I zum Raumschiff der Außerirdischen (Sariens), ohne im All zu verschwinden. Jan B., ein Hamburger (gibt's nicht nur bei McDonald's), ist ratlos.

Narco Police

Hannovers Mirage wundert sich: Wie kann man die Panzer mit den Raketenwerfern vernichten, oder wie kommt man sonst an ihnen vorbei? Wo genau befindet sich das Drogenlabor auf der Insel?

Prince of Persia

Auch eine Frage zu diesem Spiel mit dem in der derzeitigen weltpolitischen Situation etwas delikaten Namen ging bei mir von der Hotline ein: Wie besiegt man den weißen Kerl in Level 12?

(Anm.: Es handelt sich bei unserem Leser sicher nicht um einen palästinensischen oder irakischen Verschwörer, auch wenn der Name unbekannt ist. Oder doch?....)

Quest for Glory II

Jan O. aus der Friesenstraße würde es freuen, wenn er wüßte, wie man mit dem Feuerelement fertig wird. „Er" hat sich in der Apotheke schon *Incense* gekauft. Doch wenn er das Element nun mit demselbigen zum Brunnen lockt, geht seine erste Portion davon zu Ende, und es gelingt ihm nicht mehr, eine zweite zu benutzen, obwohl er noch mehrere auf Halde hat.

Ultima VI

Die Hotliner haben mir diese Frage zugespielt: Wo findet man den Zauberspruch *Field*? Wie öffnet man die magisch verschlossene Kiste im Haus (*Moonglow*).

Police Quest

Ein Herr Pelka aus D. wünscht sich unverbindliche und kostenlose Informationen über das Game Police Quest: Wie löst man das *wanted poster* vom *clipboard*, zum Beispiel.

Quest for the Time-Bird

Wo findet Michaels Spielfigur Pelissa, wenn er das Horn vom Prinzen genommen hat?

Last Ninja Remix

Cocktail gefällig? Sascha Pelkus aus D. hat jedenfalls eine Frage zu Last Ninja Remix: Wozu braucht man die Karte, die man in dem Bild nach dem jonglierenden Clown findet?

Maupiti Island

Jemand, der nicht so hübsch wie Prinzessin Leia aus *Star Wars* ist, aber trotzdem hofft, daß man ihr/ihm hilft, hat Probleme auf der Insel: Wie öffnet man den hohlen Kasten im Klavier? Was öffnet der Schlüssel aus Anitas Zimmer? Wie gelangt man in die Höhle am Teich, ohne im Treibsand zu versinken? Was bedeuten die Schriftzeichen auf der Statue am Teich und in der Grotte? Wie öffnet man die Glasvitrine in Maries Zimmer? Was macht man mit der Schatulle aus Maries Zimmer? Wie gelangt man in das blaue Zimmer?

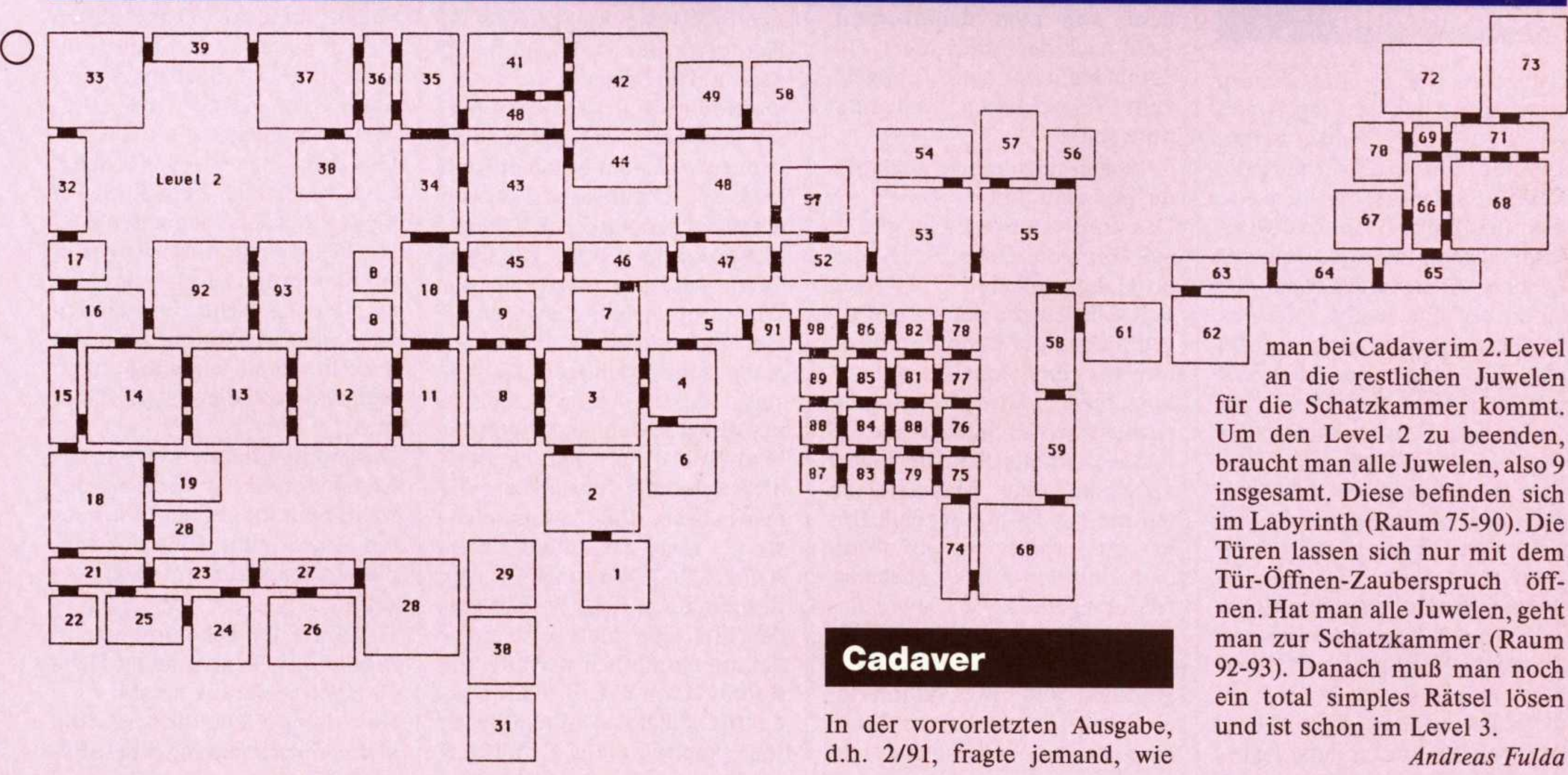
Dragons of Flame

Der Münsterländer Michael S. sucht den Eingang zu *Sla Mori*, was immer das auch sein mag.

Krystal

Das blaue Männchen will den Schlüssel nicht hergeben. Wie luchst man es dem Blaumann ab?

... und ein paar Antworten



Cadaver

In der vorvorletzten Ausgabe, d.h. 2/91, fragte jemand, wie man bei Cadaver im 2. Level an die restlichen Juwelen für die Schatzkammer kommt. Um den Level 2 zu beenden, braucht man alle Juwelen, also 9 insgesamt. Diese befinden sich im Labyrinth (Raum 75-90). Die Türen lassen sich nur mit dem Tür-Öffnen-Zauberspruch öffnen. Hat man alle Juwelen, geht man zur Schatzkammer (Raum 92-93). Danach muß man noch ein total simples Rätsel lösen und ist schon im Level 3.

Andreas Fulda

Chrono Quest

Bei der Chrono Quest kanns für Rainer Sigle weitergehen (ASM 2/91), dank Günther und ASM: Man muß einfach die Treppen rauf und in der Eingangshalle die Schmuckkugel vom Treppengeländer nehmen. Jetzt hat sich's auselektrisiert. Tip: In der Schublade sind Sicherungen, welche man in den Sicherungskasten „betätigen" sollte.

Günther Heil

Ultima V

Hier die Antwort auf M. Schusters Frage zu Ultima V in der ASM 2/91: Wie man bereits in Gesprächen mit der Bevölkerung Britannys erfahren haben sollte, müssen alle *Shadowlords* vernichtet sein, bevor man den *Doom* betreten kann. Außerdem müssen alle vom Codex gestellten *Sacred Quests* erfüllt sein. Zudem benötigt man folgende Items: *Crown, Sceptre, Amulet, Magic Carpet, Wooden Box, Word of Power: Veramocor.*

Man sollte möglichst auch mit vielen Hitpoints und Spells bzw Reagents/Potions/Scrolls ausgerüstet sein, da dieses Dungeon schwerer als die *Abyss* in Ultima IV ist, und einem viele starke Gegner -wie z.B. Drachen – begegnen.

Jörg Reibert

Dragonflight

Nachdem wir in der letzten ASM schon einige Fragen von Bernd (ASM 2/91) beantworten konnten, gibts in dieser Ausgabe weitere Hinweise: An den Namen des Tempels auf der Mini-Insel kommt man, soweit der Autor weiß, nur, indem man sich direkt dorthin begibt. Der Weg ist allerdings nicht ganz einfach. Und hier isser: Zunächst mal schippert man zur Insel zwischen den Drachenklauen. Da *Ontaflareth* die Form eines Drachen besitzt, ist damit das Inselchen im Südosten gemeint. Das Codewort für das dortige Dungeon lautet *Aboltyk*. Tief drin befindet sich nämlich neben vielen anderen Schätzen und diversen Monstern eine Phiole mit Pilzen (auf welchem Level, ist dem Autor leider entfallen). Damit gehts jetzt wieder zurück ans Tageslicht und in den Osten des Kontinents, also den Oberkiefer des Drachens.

Dort angekommen, sollte mal einer Eurer Kämpen aus der Phiole kosten. Dann passiert nämlich folgendes:

1.) Die Umgebung verändert sich graphisch.

2.) Der „Inselchen-Tempel" ist zu Fuß erreichbar.

3.) Im Westen erscheint der Eingang zu einem Dungeon, und zwar zum letzten!

4.) Noch weiter westlich geht's nicht mehr, der Weg ist dann nämlich verbaut. Nunmehr ist also der Tempel – vom Wasserweg mal abgesehen – die einzige Möglichkeit, von diesem Teil der Welt wieder wegzukommen.

Apropos Tempel; hier sind noch die Namen der dem Autor dieser Zeilen bekannten Tempel:

1.) *Clearlight* (Hauptkontinent, nordwestlich von *Nimraviel*)

2.) *Crystaleye* (Auf dem Inselchen im Nordosten des Hauptkontinents)

3.) *Darkmoon* (HK, ganz im Osten)

4.) *Deepsea* (Auf der Insel Walronia, dort im Nordosten)

5.) *Gemshine* (HK, östlich von *Pegana*)

6.) *Stormwind* (HK, ganz im Nordwesten – etwas südlich von *Luthag*)

7.) *Thunderroar* (Auf der Insel *Dorithannon*, dort im Nordosten)

Der einzige auf dieser Liste noch fehlende Tempel liegt auf der Süßwasserinsel im Norden, denn wie man dahinkommt, weiß auch der Autor nicht. Die Tempelnamen sind übrigens zum Teleportieren unbedingt notwendig.

Es folgen noch einige allgemeine Tips zum Spiel:

Das preiswerteste Essen gibt es auf *Walronia*. Fallen in Dungeon-Geheimwänden entlarven sich selbst, wenn man einen Augenblick in der Beobachte-Position vor einer Geheimwand stehen bleibt. Dies funktioniert auch, wenn das Spiel gerade auf Pause geschaltet ist. Die Fugen zwischen den Mauersteinen leuchten im Falle einer Falle früher oder später rot auf. Nach dem Betreten eines unbekannten Dungeon-Levels sollte das Spiel stets sofort abgespeichert werden. Die Dungeons in Dragonflight sind etwas raffinierter als die in den guten alten *Bard's Tale*-Spielen. So kann es durchaus vorkommen, daß es in einem Level mehrere abwärts führende Treppen gibt, die alle in unterschiedliche Bereiche des nächsten Levels führen, zwischen denen es keine Verbindung gibt. Also im Zweifelsfalle immer genau kartographieren.

Die Aufgaben der Rätselmünder sind oft sehr einfach. Und wenn man mal etwas nicht weiß: Einfach wieder einen Level höher steigen, wieder runterkommen und nochmal versuchen. Oft bleibt der Rätselmund auch bei einer falschen Antwort da, wo er ist. In diesem Fall gilt vorher Gesagtes nicht. Auskunft über gefundene Tränke kann ein weiser Mann erteilen, der in *Pegana* wohnt (Haus Nr. 42, ganz im Südwesten). Zeigt ihm einfach das Gebräu, über das Ihr was wissen wollt. Wenn sich eine Schatzkiste in den Dungeonräumen nicht öffnen läßt, einfach einen Schritt zurückgehen, wieder vorwärts gehen und erneut versuchen. Gefundene Schriftrollen sollten auf alle Partymitglieder verteilt oder aber bei fehlendem eigenem Bedarf an *Dambrano* verschenkt werden, das erhöht den Charakterwert. Kneipen sind sehr informative Orte. Also so oft wie möglich rein und einen Schoppen heben (Anm.: Mein Reden!!).

Wenn der Ankauf von Getränken nichts bringt, dann vielleicht der Verkauf....

Wer noch keinen Teleportspruch beherrscht und dennoch mal nach *Drithannon* möchte, sollte sich in *Scatterborne* (genauer im Nordosten der Stadt) ein Schiff mieten. Die Seeleute in *Port Pylon* sind zwar genügsamer, fahren aber nicht weit genug. Also lieber etwas mehr bezahlen, und los geht's. Die Insel ist zwar von Riffen umsäumt, im Süden kommt man aber trotzdem durch. Und jetzt noch ein paar Worte zum geheimnisvollen *Eltam*: Es handelt sich hierbei um einen sehr mächtigen Zauberstab, dessen Teile ziemlich schwer zu finden sind. Auch der Hint-Hunt-Autor hat es noch nicht geschafft. Je nachdem, wie man diese Teile zusammensteckt, zeigt das Eltam unterschiedliche Wirkungen. Die Kombination F, L, W, E macht den Eltam beispielsweise zu einer unerschöpflichen Waffe, die Kombination W, L, E, F öffnet jede Tür, sobald es nur in deren Nähe kommt und E, F, W, L verleiht dem Träger immerwährende Gesundheit. Die einzelnen Segmente symbolisieren die Naturlemente Erde, Feuer, Wasser, Luft.

Nebenbei; wer das Eltam noch nicht komplett hat, sollte wenigstens einen Charakter mit Schlüsseln eindecken, man braucht sie! Und zum guten Schluß kommen noch einige Hinweise zu den Fragen diverser Rätselmünder. Welche das nun im einzelnen sind, müßt Ihr schon selbst herausfinden:

1.) Die ältesten Zauberer sind die *Drachen*.

2.) Die Stadt in der Klaue des Drachen ist *Port Pylon*.

3.) Der wahrhaft größte Drachen ist, wer hätte das gedacht, *Ontaflareth*.

4.) *Murstor* der Zornige war der Begründer der Schwarzen Magie!

Olaf Kühl

Um Euch Dragonflight-Fans mal etwas zu verwöhnen, geht's weiter mit nützlichen Infos:

Wo finde ich was?

Den *Steinstab* findet man im versteckten Dungeon am Ende des „Schweifes" ganz im Norden auf der dritten Insel von unten.

Die *Eltamteile* findet man an vier verschiedenen Stellen im Land von Dragonflight.

Das erste kann man folgendermaßen erlangen: In *Nimraviel* sollte man dem Palastwächter Alkohol geben, worauf dieser verschwindet. Man erfährt, daß die Königin *Aurelien* die *Ratsphähre* braucht. Diese findet man in einem versteckten Dungeon in der nördlichen „Krümmung des Halses" (des Drachens) im Gege.

Den *magischen Wurfpfeil* erlangt man, wenn man dem König in *Brindil Bun* den Diamanten gibt. Die Palastwache dort will wieder Alkohol (wenn ich als freier Mitarbeiter das richtig verstanden habe, dann bekommt man das erste Eltamteil, wenn man diese Aufgabe erledigt hat. Oder nicht?)

Das zweite Eltamteil verschenkt König *Halfton* in *Scatterbone*, wenn man ihm einen bestimmten Trank gibt. Diesen findet man in *Sentyk* im untersten Level.

Das dritte Teil bekommt man in *Brindil Bun*, wenn man im Haus 30 einen Heiltrank abgibt.

Das vierte letztendlich ist eine kleine Entschädigung für die Be-



zahlung von 600 GS Schulden beim Bürgermeister, die ein Freund von *Nostul* aus Haus 1 verbockt hat.

Falls das noch nicht gesagt worden ist, die *Drachenringe* braucht man, um sich vor den Kristallwächtern zu schützen. Besiegen kann man diese Kristallwächter aber nur mit dem Steinstab (siehe oben!). Auch die Statuen lassen sich übrigens mit dem Steinstab zerbröseln (ASM 3/91).

An die *Kristallklinge* und die zwei *magischen Kettenhemden* kommt man ran, wenn man dem König in *Bagnol* vier Diamanten gibt. Das *magische Buch* bekommt man, wenn man den Zettel im untersten Level des *Eiswüstendungeons* holt und diesen anschließend *Netaldur* in *Trolian* gibt. Man benötigt aber mindestens 3000-4000 Charakterpunkte in der Party insgesamt, um empfangen zu werden. Netaldur verschenkt dann das Buch, das es in sich hat.....

Noch was zu den Kartenteilen (ASM 3/91): Neben den Teilen, die man in Labyrinthen findet, gibt es auch noch Personen, die man fragen sollte. Im folgenden sind die Städte und die Hausnummern angegeben, in denen wichtige Informanten sitzen:

1.)*Brombul*, Haus 5.
2.) *Negame*, Haus 10.
3.) *Scatterbone*, Haus 21 (2 Teile für 2000 GS).
4.) *Brindil Bun*, Haus 24 und 38.

Wenn man Interesse an gewissen Extras hat, bieten sich folgende Orte zwecks näherer Erforschung an:

1.) *Nimraviel*, Haus 37; *Ichtrami* (läuft auch rum in der Stadt).
2.) *Negame*, Haus 1 und 8.
3.) *Port Pylon*, Haus 50.
4.) *Scatterbone*, *Squrgle* (steht neben dem Königspalast).
5.) *Brindil Bun*, Haus 43.

Versteckte Schätze sollte man an folgenden Stellen suchen:

1.) Am kleinen Tümpel im Südosten von *Nimraviel* (ca 5cm Luftlinie).
2.) Auf der südlichsten Insel der drei kleinen Wüsteninseln. (Im Westen von *Dorithannon*).
3.) Auf der Insel in der Mitte der kleinen Eisinseln (Im Süden von Dorithannon).
4.) Und schließlich ist da noch die süße kleine rote „Blumeninsel". Jeder, der diese Insel mal gesehen hat, müßte wissen, was gemeint ist.

Thomas Hollweck & Gilbert Müller

Die letzte Hilfestellung zu diesem Thema kommt aus Plochingen: Zur Wüstenfrage aus der ASM 3/91: Um die Wüste sicher zu durchqueren, sollte jeder einen Hut besitzen und benutzen. Außerdem braucht man noch einen Mantel. Beide Sachen sind in den Gemischtwarenläden zu haben. Den Orkschen Friedensvertrag gibt es beim Orkhäuptling. *Alexander H.*

Centurion – Defender of Rome

Der Verteidiger Roms, der in der ASM 3/91 zu Worte kam, kann seine Invasionspläne weiterschmieden. Inseln sollten für ihn jetzt jedenfalls keine Probleme mehr darstellen:

Um die zwei Inseln (Sardinien, Britannien) erobern zu können, müssen in einem anderen Land vorher Landarmeen mit *Move Legion* auf ein vor der Küste liegendes Schiff verlegt werden. Vor der zu erobernden Insel können die Armeen mit Klick auf die rechte Maustaste wieder ausgeladen werden.

Jürgen Lackmann

Immortal

Und nun eine weitere Folge unserer Reihe „Unsterblich-Werden leicht gemacht":

Andreas Michnik (ASM 3/91) kommt seinem Ziel jedenfalls näher: Den ersten Diamant solltst Du auf die linke Platte rechts vom Dreieck, den zweiten Diamant links und den dritten in die Mitte des Dreiecks legen. Die Spitzen des Dreiecks zeigen dabei in Richtung Wand. Nach getaner Arbeit öffnet sich der Durchgang zum dritten Level.

Peter Hardtke

F-14 Tomcat

Mit diesem Tip ist es kein Problem mehr, in der Qualifizierungsphase auf 90 Punkte zu kommen (siehe ASM 4/91). Markus L. ist jedenfalls der festen Überzeugung, aber seht selbst: Haltet Euch immer an das Fadenkreuz, das Ihr auf dem Schirm seht!! Wenn der obere Pfeil leuchtet, sollte man den Joystick nach oben drücken.

Leuchtet der linke und der untere Pfeil, drücke man entsprechend nach links unten u.s.w. Man sollte aber wirklich nur so lange drücken, bis der Pfeil wieder erloschen ist. Mit etwas Übung schafft man es so locker auf 90 Punkte.

Markus L.

Ultima IV

Eine Komplettlösung können wir Kowalsky leider noch nicht bieten, ein paar Fragen (ASM 3/91) kann aber zumindest einer unserer Leser klären:
1.) Die Runen sind in den jeweiligen Städten. Wo sie sich genau befinden, sollte man schon selbst rausfinden. Eine Hilfe sei hier allerdings noch gegeben: Frag' doch mal die Stadtbewohner nach *Rune*!
2.) Die Partymitglieder verteilen sich folgendermaßen auf die Städte:
Den Paladin *Dupre* findet man in *Trinsic*, den Druiden *Jaana* in *Yew*, den Kämpfer *Geoffrey* in *Jelhorn*, die Kesselflickerin *Juliah* in *Minoc*, einen Schäfer, dessen Name nicht bekannt ist, in *Paws*, den Barden *Jolo* in *Britain*, die Magierin *Maria* in *Moonglow* und den Ranger *Shamino* in *Skara Brae*.
Ein paar Tips gibt's auch noch dazu:
Zu bestimmten Städten kommt man nur per Schiff oder *Moongate*. Zum Schiff sollte man sich in *Buccaneers Den* einen Sextanten kaufen (600 GM). Um dorthin zu kommen, fährt man mit dem Schiff von *Paws* aus nur nach Osten.

Christian Höfels

King's Quest II

Zu der Frage einer Sierra-Verehrerin in der ASM 3/91:
Da Du keine genauen Angaben über gefundene Gegenstände usw. gemacht hast, muß unser Leser fast eine Komplettlösung schreiben:
Wenn Du die Inschrift an der zweiten Tür gelesen hast, dann ist auch der Laden geöffnet! Hast Du den Käfig mit der Nachtigall? Wenn ja, dann kannst Du den nächsten Abschnitt überspringen!
Gehe in die Hexenhöhle und decke den Käfig mit dem Tuch aus der Flasche von Neptun ab! Nun kannst Du den Käfig nehmen und die Kurve kratzen, ohne daß *Hagatha* Dich bemerkt. Bis die etwas schnallt, bist Du dann längst über den sieben Bergen bei einem falschen Märchen angelangt....
Mit dem Käfig gehst Du zur alten Frau im Geschäft und gibst ihr den Vogel mitsamt Käfig, worüber diese sich so sehr freut, daß sie Dir dafür eine alte verstaubte Öllampe gibt und Dich ganz unhöflich an die frische Luft setzt, was Dir ganz und gar nicht paßt. Aus lauter Langeweile reibst Du an der Lampe und plötzlich fängt diese ganz fürchterlich zu rauchen an. Anstatt kaputt zu gehen, läßt die Lampe einen Geist frei, der recht nett dreinschaut und Dir ein Geschenk macht. Danach zieht er sich wieder in seine Lampe zurück. Nach dreimaligem reiben wird's dem Geist dann doch zu bunt und er verschwindet mitsamt der Flasche. Aber Du hast ja noch den Teppich! Der fliegt sogar, wenn Du Dich draufsetzt, wie Du sicher bald feststellen wirst. Mit diesem Vehikel gelangst Du Zu einer Felsenebene, wo Du bei näherer Erkundung eine Viper entdeckst, die Dich nicht vorbeilassen will. Du läßt Dich natürlich nicht entmutigen und schlägst mit dem Zaumzeug auf die Schlange ein. Dein Erstaunen wird groß, als Du merkst, daß sich die Schlange alsbald in ein geflügeltes Pferd verwandelt. Nach einem netten Gespräch fliegt das Pferd davon, und Du kannst mit Deiner Erkundungstour weitermachen, bis Du in eine Höhle vordringst, in der sich der heißersehnte Schlüssel befindet. Mit dem Schlüssel wird die zweite Tür geöffnet, doch zu Deinem großen Schrecken ist eine dritte Tür dahinter! Wenn Du erfahren willst, wie's weitergeht, lies ruhig weiter, willst Du selbst noch einiges ausprobieren, dann laß es!
Wenn Du auch noch den dritten Schlüssel finden willst, solltest Du die dritte Inschrift lesen und in die Wohnung des Zwerges gehen. Dort muß man die Suppe klauen und der Großmutter bringen, die einen aus lauter Dankbarkeit unters Bett gucken läßt. Welch' Freude, man findet dort nicht nur die obligatorischen Staubflocken, sondern einen Ring und Mantel. Diese Sachen sollte man sogleich anziehen. Jetzt noch in die Kapelle zum Mönch und ein letztes Gebet sprechen, dann dem Mönch den Namen *Graham* nennen und das erhaltene Kreuz tragen. Es geht weiter zum Giftsee, wo man das Boot des Ghouls besteigt, mit dessen Hilfe man zur Insel gelangt. Hier sollte man den Zucker des Pferdes essen und den Weg durch die giftigen Dornen gehen. Die Geister an der Tür verschwinden von selbst, wenn man den Umhang und den Ring noch trägt. Jetzt nichts wie rein ins Schloß von Dracula, den weg nach links einschlagen und die Wendeltreppe rauf! Oben angekommen holt Graham sich die Kerze, die er auf dem Weg nach unten an einer Fackel anzündet! Nun nach rechts und den Schinken vom Tisch stibitzt. Anschließend in den Keller (Achtung!! Saven!!). Unten angekommen nehme man das Kissen aus dem Sarg, ebenso wie den Schlüssel, der darunter liegt. Nichts wie raus!! Auf mit der letzten Tür und rein ins Abenteuer:
Das Netz nehmen und ein bißchen im Trüben fischen, bis Graham etwas erwischt. Den Fisch sollte man nehmen und ins Wasser springen! Auf der Insel geht es nach rechts , wo ein Amulett auf seine Aufnahme wartet, dann nach unten und in den Turm! Nach der Treppe sollte man den Löwen mit dem Schinken füttern, darauffolgend nichts wie rein in die gute Stube und das Mädel geküßt, bevor sie es sich wieder anders überlegt. Zuguterletzt spreche man das magische Wort *Home* aus, und schon erlebt man das Happy End!!

Frank Klein

Manhunter 1

Das Monster im *American Museum of Natural History* (ASM 3/91) läßt sich von dem Amulett beeindrucken, das man in der Kanalisation gefunden hat.

Oliver Henkel

Dungeon Master

Keine Fliege muckst mehr, hört man auf den guten Rat von H. Schwertfeger. Damit hat auch unser/e unbekannte/r LeserIn aus der ASM 3/91 ein Problem weniger:
Clicke den Teleport an. Wenn er Dich vor das Fallgitter gebracht hat, clicke ganz schnell dreimal die Rechtstaste an, damit Du unter dem Gitter durchkommst. Das Gitter wird Dich das erste Mal wahrscheinlich erschlagen, doch mit etwas Übung geht es. Die Fliege tötest Du mit dem Zauberspruch *Um Ful Ir* (doppelter Feuerball). Um später dann vor den Würmern fliehen zu können, betätigst Du den Hebel gleich hinter dem Gitter, der dieses dann wieder öffnet.

H. Schwertfeger

Loom

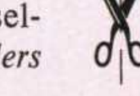
Jemand, der seinen Namen wahnsinnig gern in unserem Magazin liest, möchte Axel eine kleine Hilfestellung geben (ASM 3/91):
Man muß die Windhose einfach zweimal anklicken, dann gibt sie eine Melodie von sich, die man rückwärts spielen muß, um die Windhose zu entwirbeln. Die Note G braucht man dafür nicht!

Detlef Köhlers

Pool of Radiance

Auch Andreas M. will der besagte Leser, der gern was von sich liest, helfen (ASM 3/91):
Den gesuchten *Thyranthraxus* findet man so:
Zunächst sucht man sich innerhalb des *Hedge-Maze* einen der vier Teleporter. Das Programm meldet dann: *You feel a sudden disorientation.* Nun läßt man sich solange hin- und herteleportieren, bis man in südlicher Richtung auf eine Steinmauer guckt. Hier einfach wieder *Look* drücken! Hat man diese Stelle erreicht, geht man folgendermaßen weiter vor: Einen Schritt in nördlicher Richtung, einen in westlicher und vier in südlicher. Man steht schließlich vor einem großen, scheinbar leeren Haus. Sofort nach dem Eintritt dreht man sich Richtung Süden und marschiert mutig in die Wand hinein. Richtung Osten sieht man eine Treppe, die die Party in einen versteckten Tower führt. Ist man die Treppe hochgegangen, befindet sich auf der linken Seite der Party eine weitere Geheimtür, die ins oberste Stockwerk des Towers führt. Dort findet man Tyranthraxus und ein paar seiner Spießgesellen.

Detlef Köhlers



Chaos Strikes Back

Entgegen vieler verwirrender Lösungshilfen, die für den *Ros-Weg* im *Diabolic Demon Director* angegeben werden, ist Fred nur die vorliegende bekannt (Frage in ASM 3/91): Nach dem Aufgang in den DDD sieht man eine Bodenplatte drei Schritte vor sich. Dorthin muß man einen lebenden Steinhaufen oder einen Dämon locken, um die Fallgrube rechts davon zu schließen. Direkt hinter der jetzt geschlossenen Falltür muß man auf einer weiteren Bodenplatte stehenbleiben und irgendwas hinlegen, um eine weitere Falltür vor einer Treppe geschlossen zu halten. Die Treppe geht man hoch, vier Schritte geradeaus und nach rechts, wo man teleportiert wird. Jetzt im Norden die Treppe hinunter und im Treppenhaus noch eine Etage tiefer bis unter den DDD. Hinten rechts in diesem Raum ist eine geschlossene Gittertür. Links von dieser Tür ist ein Schalter, der für kurze Zeit einen Teleporter vor der Tür aktiviert. Wenn ein Skelett auf dieses Feld gelockt worden ist, den Schalter drücken. Dadurch müßte das Skelett auf der anderen Seite der Gittertür landen. Mit Hilfe von Pfeil und Bogen kann man den Untoten niedermachen. Schon öffnet sich auch die Tür. Jetzt noch das *Cloak of Night* vor das magische Auge halten und wieder rauf ins Treppenhaus. Dort den kleinen Wandschalter betätigen. Hierdurch wird erneut eine Falltür geschlossen. Schließlich betätigt man die linkerhand liegenden vier Wandschalter, und man steht vor der Ros-Tür. Fertig ist die Ros-Kur! *Fred, Hamburg*

Lords of Doom

Einen Plan für die Beseitigung der Obermumie (ASM 4/91) hat Titus ausgearbeitet: Sie befindet sich unter dem Kino, das man vorher sprengen muß, und das geht so:

1.) Gehe zur Schmiede und nimm den Draht.
2.) Gehe zum Auto, öffne die Motorhaube und nimm die Autobatterie.
3.) Fällt aus!
4.) Gehe zum Waffenladen und breche den Schrank vor dem Glaskasten auf.
5.) Nimm das Nitro und verbinde es mit dem Batterie-Draht. Es entsteht eine Sprengladung.
6.) Gehe jetzt zum Landhaus und öffne die Schublade in der Diele. Nimm das Notizbuch heraus.
7.) Laufe zur Post, benutze den Telegraphen und nimm diesen anschließend an Dich.
8.) Lege die Bombe im Kino ab und gehe hinaus. Betätige den Telegraphen. -» Da stand mal ein Kino.
9.) Ab zum Metzger und Schinken und Wurst geholt. Iß die Wurst (Mahlzeit).
10.) Geh dann zum Haushaltswarengeschäft und hole einen Benzinkanister.
11.) Geh zum Gärtner, hole Pumpe und Schlauch. Verbinde anschließend alle drei Komponenten. Du hast jetzt einen Flammenwerfer.
12.) Geh zurück ins Kino und klettere durch das Loch. Geh weiter. Du wirst von fünf Mumien angegriffen, die Du mit der Axt erledigen kannst. Gönn Dir anschließend wieder was von der Wurst.
13.) Lauf nach links und geb der Obermumie zwei Stöße mit dem Flammenwerfer. Mach dann 'nen Abgang.
14.) Besuche den Friseur und hole dort den Abflußschlauch. Stecke diesen in den Tank vom Auto.
15.) Halte den Flammenwerfer dran, und er wird aufgefüllt.
16.) Hol Dir noch irgendwas zu Essen, iß aber nichts!!
17.) Bewege Dich zurück zum Kino.
18.) Du hast wieder mit fünf Mumien zu tun.
19.) Iß jetzt was.
20.) Letztendlich kannst Du mit dem Flammenwerfer der Obermumie endgültig den Pelz verbrennen. Das war's. Ach ja; alle Aktionen sollten mit *Sharon* ausgeführt werden!!

Titus



Cadaver

Dies ist die Lösung des ersten Levels von Cadaver (Amiga), die eine Karte, die dazugehörigen Tips, eine Liste aller Zaubersprüche, -tränke und Schlüssel umfaßt. Die Zahlenangaben bedeuten die jeweiligen Räume auf der Karte. Zuerst aber ein paar allgemeine Tips:
Mit Fallen gesicherte Truhen kann man mit dem Entzauberungsspruch entschärfen. Man sollte Räume immer genau untersuchen. Leichen haben oft etwas bei sich. Falls nicht mehr alle Gegenstände in den Rucksack passen, sollte man sich einen Raum aussuchen, in dem man alles, was man nicht sofort benötigt, zwischenlagert.
Jetzt die Tips zu Level 1:
Die Flüssigkeit im Faß in Raum 11 ist ein Heilungstrank. Die Mauer in Raum 18 kann man zerstören, indem man den Pikkel dagegenwirft. Wenn man in Raum 27 auf den Knöpfen die Kombination 1432 (von links gesehen) drückt, öffnet sich die Tür zwischen 26 und 19.

In 23 muß man das Seil in den Schacht werfen und hinterherspringen, man kommt in 43 raus. Um aus der Grube herauszukommen, gibt es zwei Wege, von denen der Autor dieser Zeilen den ersteren bevorzugt, da man durch ihn Erfahrungspunkte bekommt:

1.) Wenn man alle sechs Edelsteine hat, kann man sie in 34 in den See werfen, man erscheint in 52. Wenn man aber nach unten durch die Tür geht, steht man in 30, und die Tür ist wieder verschlossen.

2.) Man nimmt in 34 zwei Steine und stapelt sie in 35 unter der Kette. Dann springt man darauf und hüpft einfach hoch. Nun kommt man wirklich in 24 raus.

In 40 nimmt man Rüstung, Schwert und Schild des Königs. Wenn man auch die falsche Krone hat, kann man in 45 den Knopf drücken und erscheint in 39. Wenn man in 51 die Flammen durch Draufspringen löscht, öffnet sich die Tür zwischen 51 und 55. In 59 muß man fünfmal die Flamme auf dem Altar löschen. Wenn man die dann herunterfallenden Behälter öffnet, bekommt man insgesamt 1000 Erfahrungspunkte dazu.

In 66 sollte man die Urne des obersten Alchemisten auf ihr Podest stellen. Auf den Altar in 65 sollte man die Flasche mit Blut legen.

Wenn man in 67 die zwei Flaschen mit heiligem Wasser in die Schüssel legt und dann aus dieser trinkt, erscheint man in 70. In 61 kann man die Totenmünze auf das Grab legen. Die großen Urnen in 57 kann man herunterschmeißen. Dadurch werden diese zerbrochen, und der Inhalt fällt heraus. Ebenfalls in 57 sollte man die Steine auf dem Altar herunterschieben. In 62 muß man die Fleischhaxe auf dem Altar opfern.

In 65 sollte man die Urne von Carolus auf dessen Altar legen. Mit dem *Massaker*-Spruch kann man den Drachen in 19 töten. Nur wenn man die echte Krone besitzt, kann man den Hebel in 19 betätigen.

Karsten Röding

CADAVER – LEVEL 1

CADAVER · L1 SCHLÜSSEL

Schlüssel:

Aussehen	Fundort	Bestimmung
Eisen	13	Tür 9/10
Stahl	21	Schloß 15
Bronze	17	Tür 28/29
Blei	34	Tür 34/35
Schwer beschädigt	34	Truhe 34
-----------	24	Tür 24/30
Passierschlüssel	31	Schloß 38
Spinnweben	25	Schloß 25
komplex	65	Schloß 65
königliches Siegel	49	Truhe 46
Wappen von Carolus	60	Truhe 44
-----------	57	Schloß 57



CADAVER – LEGENDE

Zauber:

Name	Fundort	Wirkung	Schüsse	Kraft
Vertreiben	7	Verjagt Monster	2	40
Alkohol.	15	Kehrt Steuerung um	1	50
Ausdauer	25	Heilung	2	10
Gift	25	Vergiftet Karadoc	3	1
Schußschild	25	???	1	10
Gegengift	25	Heilt Vergiftung	3	20
Lerne Trank	32	Erkennt Unbekannt Trank	3	6
Gigantischer Sprung	32	Vergrößert Sprung kraft von Karadoc	3	50
Lies Zauber	65	Erkennt Unbekannt Spruch	1	10
Magieschild	70	Schützt vor Magie	2	10
Karte	63	Zeigt komplette Karte des Levels	1	8
Segen	54	???	2	5
Feuerschild	61	Schützt vor Feuer	1	100
Entzauberung	57	Entschärfen von Fallen an Truhen	3	10
Heilung	57	Heilung	2	20
Superschnell	62	Vegrößert Geschwinkeit von Karadoc	2	60
Massaker	65	Tötet jedes anwesende Wesen	1	200

Sim City

Daß man bei Sim City Verkehrsprobleme lösen kann, indem man einfach Kreuzungen wegdozert (durch Lücken ersetzt), war einigen von Euch sicher noch nicht bekannt!
Dies ist auf einen kleinen Programmierfehler zurückzuführen.

Thomas Holz

Cabal

Wenn man bei Cabal während des Spiels *Schlika* eingibt, kommt man mit einem Druck auf F-2 einen Level weiter.

M. Scherer

Steel Thunder (C-64)

Mit den Pokes P.26819.173, P. 26822,173, P. 26825,173, und P. 26838,173 erreicht man bei Steel Thunder 255.000.50 *caliber* oder 254.000.30*caliber.* Dazu muß man das Spiel einladen, bis zur Einstellung der *caliber*, dann mit dem Cartridge unterbrechen, die Pokes eingeben und wieder starten.

Einsender war nicht ermittelbar

Starflight II

Hat man bei diesem Spiel Geldsorgen, sollte man sich im abgespeicherten Zustand die Stelle 141.212 ansehen. *Thomas H.*

Troyan

Einer unserer Leser hat einige Tips zum Nintendo-Modul Troyan herausgefunden:
1.) In einen Continuemodus kommt man folgendermaßen: Wenn der Spieler alle Leben verloren hat, sollte er beim Titelbild die Up-Taste, A, B und Start gleichzeitig drücken. Vorsicht: Nicht warten, bis das Demo wiederkommt; dann geht's nicht mehr!
2.) Wer allgemein Mühe hat, sollte mit einem Freund gelegentlich im VS.-Game trainieren.
3.) In der ersten Unterwelt hat es drei Mäuse und ein Herzchen. Herzen sind überhaupt völlig willkürlich im Spiel verteilt. Die Mäuse befinden sich am linken Bildschirmrand ganz oben, etwas weiter rechts als der Sprungschuh. Das Herz in diesem Level ist am rechten Rand des rechten Steinklotzes.
4.) In der zweiten Unterwelt befindet sich im rechten Steinklotz ein 'P', das dem Spieler mehr Schlagkraft schenkt. Auch ein Herz gibt es dort; nämlich rechts oben, nahe dem Ein/Ausstieg.
5.) In der dritten Unterwelt gibt es ein 'P' links oben.
6.) In der letzten Unterwelt sollte man eigentlich immer die Kiste links oben zerstören, sie verbirgt meist einen wertvollen Schatz. Außerdem gibt es ein 'S'-Symbol in dieser Unterwelt, etwa in der Mitte des Bildschirms.
7.) Ach ja, da gibt es noch einige Herzchen, ziemlich versteckt, sowie Sprungschuhe. Einige davon seien hier genannt: Unterwelten allgemein danach absuchen. In dem See im zweiten Level (dort hat's auch ein 1up am Ende), über den Gullideckel im zweiten Anschnitt hüpfen, und es kommt ein Herz zum Vorschein. Wer suchet, der findet....
8.) Sobald man beim Buckligen ist, sollte man an den Bildschirmrand gehen und dessen Kugeln abwehren. Kommt er, sollte man den Schild über den Kopf halten und dem gebeugten Herrn keine Chance mehr lassen.
9.) Mit dem Herzen und dem 'P' müßte man die Stahlfaust schaffen.
10.) Gegen die Axtbrüder dürfte man problemlos ankommen, sie greifen schließlich nicht gemeinsam an.
11.) Die Bergschützen sollte man nach Möglichkeit nicht beachten. Einfach ganz normal laufen und schlagen. Sie sind zu langsam, um zu treffen.
12.) Bei der Echse sollte man nie angreifen, sondern lediglich abwarten. Rollt sie, einfach drüberhüpfen. Kommt sie hoch, Kugeln abwehren und warten, bis sie ganz nahe an einen herankommt. Dann schlagen, umdrehen und springen.
13.) Nun zu dem Barbaren: Bei ihm sollte man einfach gehen und schlagen, denn seine Giftbömbchen sind unnütz, wenn man mit dem Schwert auf sie einschlägt.
14.) Man kann den Sprungschuh am Anfang des Sees dazu benutzen, die Fische zu überprüfen und gleichzeitig die Hubschraubergegner zu vernichten.
15.) Hat man ein 'P', so sollte man auch den Keulenschwinger besiegen können. Ansonsten gilt es, zu schlagen und sich dann gleich zurückzuziehen, da der gute Mann unsereiner im Sprung angreifen kann. Und es kostet sogar ein Energiehäuschen, wenn man seine Schläge mit dem Schild abwehrt !!!
16.) Der Trojaner ist lächerlich einfach zu besiegen. Einfach blindlings herumschlagen und ihn an den rechten Rand drängen! Anschließend abwechselnd hüpfen und schlagen.
17.) Übrigens, wenn Bomben aus dem Wald kullern, sollte man einfach hüpfend den Bildschirm durchwandern, dann treffen sie einen fast nie.
18.) Im zweitletzten Level gibt es eine Stelle, wo drei Bonuskisten aufgestellt sind. Nur in einer ist etwas, nämlich 2000 Punkte. Die Fledermäuse sind gar nicht sehr gefährlich; man kann sich ducken, um ihnen zu entgehen.
19.) Im nächsten Raum befinden sich nochmals drei Kisten. In ihnen findet man einige Leckerbissen: 2000 Punkte, ein Herz und 1up.
20.) Der Bombenwerfer muß zuerst ausgeschaltet werden, um an die Punkte gelangen zu können. Dann dem davonfahrenden Kistchen nachhetzen und es zerschlagen! Nach dieser Aktion in den Schild springen und 10.000 Punkte kassieren.
21.) An der Stelle, an der der Faustmann und der Keulenschwinger einen hintereinander angreifen, sollte man mit 'P's und dem Continue arbeiten.
22.) Jetzt wird's haarig, denn es folgt die *Final Stage*!! Auch hier die Continue-Funktion nutzen, ebenso das 'S', wenn man es noch hat.
23.) Der Level selbst ist einfach, wenn man sich nicht allzulange mit den einzelnen Gegnern aufhält. Den Buckligen einfach ignorieren!
24.) Der nächste harte Brocken ist *King Shriek*. Bei ihm sollte man immer an den anderen Bildrand gehen und versuchen, den Steinen auszuweichen, denn eine Berührung kostet Energie. Mit dem Schild kann man sie nicht abwehren. Mit Rennen, Springen und Schlagen in allen Variationen wird man aber auch diesen Gegner schaffen können.
25.) Achilles, der Oberfiesling, sieht unheimlich gefährlich aus, ist aber kein bißchen schwerer als der Keulenmann. Einfach springen und mehrmals zuschlagen, dann sofort zurückspringen und davonrennen. Vorsicht!! Dies nur durchführen, wenn Achilles am rechten Bildrand ist. Man darf ihn gar nicht erst in den linken kommen lassen. Wenn man hier alle Leben verliert, ist das nicht so tragisch, da man mit Continue gleich wieder bei Achilles beginnt, mit maximaler Energie und drei Leben....
Letztlich sollte man die schöne Schlußgraphik genießen. Die Nintendo-Graphiker haben hier ganze Arbeit geleistet.

Philipp B.

Great Courts

Einen Tip für Great-Courts-Besitzer haben wir auch:
Mit diesem Hinweis kann jeder blitzschnell Sieger jedes Spiels werden, der Gegner spielt dann keine Rolle mehr. Ob es der erste Spieler der Rangliste oder der letzte ist, keiner hat mehr eine Chance. Nach jedem Aufschlag sollte man sofort ans Netz gehen und dem Gegner die Flugbälle links und rechts hinsetzen. Wichtig ist hierbei, daß es immer abwechselnd geschieht. Wenn man dann in Führung liegt, kann man auch sein Grundlinienspiel verbessern.

Dominik

Xenomorph

Damit man sich bei Xenomorph nicht verläuft, sollte man sich konsequent immer rechts halten. Auch wenn man öfter mal durch einen Gang geht, muß man – um einen Level ganz zu durchlaufen – immer rechts an der Wand entlanggehen. Mit dieser Methode entfällt auch das Anfertigen einer Karte. Gelangt man schließlich in einen Raum, in dem viele Automaten stehen, geht man trotzdem weiter rechts, bis man auf eine Tür stößt. Dort legt man nun einen Gegenstand ab. Man kann im Anschluß daran in Ruhe die Automaten durchsehen. Sollte man allerdings frühzeitig auf eine Leiter stoßen, geht man an dieser vorbei, bis man den Level ganz durchsucht hat. An der Leiter kommt man 100%ig später nochmal vorbei!

Michael Walk

Xenon II

Wenn man bei Xenon II Megablast im ersten Abschnitt des ersten Levels das *Backfire* einsammelt, es dann verkauft und danach in der Buy-Sequenz das letzte in der ersten Reihe kauft, hat man damit schon so ziemlich die beste Waffe, die man im ganzen Spiel überhaupt erlangen kann.

Dirk L

Tetris

Hier sind zwei Tips zum Spiel Tetris auf dem Nintendo Entertainment System (NES):
Spieltyp A: Hält man die Taste *Select* nach dem Start gedrückt, so bekommt man für jeden Stein, der abgestellt wurde, 10 000 Punkte.
Spieltyp B: Drückt man hier die Taste *Select* einige Zeit nieder (2-3 Sekunden), so wird das Spiel beendet. Man bekommt aber die Bonuspunkte für den Level und die Höhe. Damit kann man spielend den 19. Level schaffen (Expertenlevel).

Frank Springstubbe

Fighter Bomber

Und noch ein Cheat für Fighter Bomber auf dem 64er: Wenn



man als Flugzeug den *Tornado* gewählt hat und ihn bewaffnen muß, wählt man zuerst *Auto Arm* an und entfernt dann zwei *Free Fall Bombs*. Nun wählt man wieder *Auto Arm* an, und die zwei Bomben erscheinen wieder. Allerdings kann man jetzt zwei weitere Bomben anhängen. Dasselbe funktioniert bei der *F-111* mit den *Mavericks* und bei der *Phantom* mit den *Sidewinders*.

Michael Oestereich

Hybris

Hier ist ein Cheat für alle, die noch immer den alten Klassiker Hybris spielen: Man lädt das Spiel und wartet, bis es in den Demo Modus geht. Wenn die Highscore-Liste erscheint, muß man *Commander* eingeben. Während des Spiels kann man dadurch mit F-9 ein Level weiter kommen, und mit F-10 wird man sogar unverwundbar. Zusätzlich hat man noch unendlich viele Smart-Bomben und Energieeinheiten.

Andreas Blessing

Nightshift

Wer gern mal wieder 'ne Nachtschicht einlegen will, hat mit folgender Levelcode-Tabelle sicher eine gute Hilfe zur Hand:

Markus Malik

Paßwörter für alle 30 Level von NIGHTSHIFT (MS-DOS). Die Buchstaben (A, B, K, P, Z) bezeichnen die Früchte (Ananas, Banane, Kirsche, Pflaume, Zitrone).

Level	Paßfrüchte	Level	Paßfrüchte
2	K B B Z	17	B P K P
3	B K A P	18	P Z Z P
4	A Z A A	19	Z A K P
5	A A Z K	20	K A A K
6	K P P A	21	Z K A A
7	K A Z B	22	P K Z B
8	A B A K	23	P K K Z
9	A Z Z K	24	P A Z Z
10	Z B P P	25	B A A Z
11	B A K P	26	P K K B
12	K P B P	27	B K Z B
13	P K B A	28	P B B A
14	A K P B	29	K P K A
15	P P A A	30	K K B P
16	B B A B		

Oil Imperium

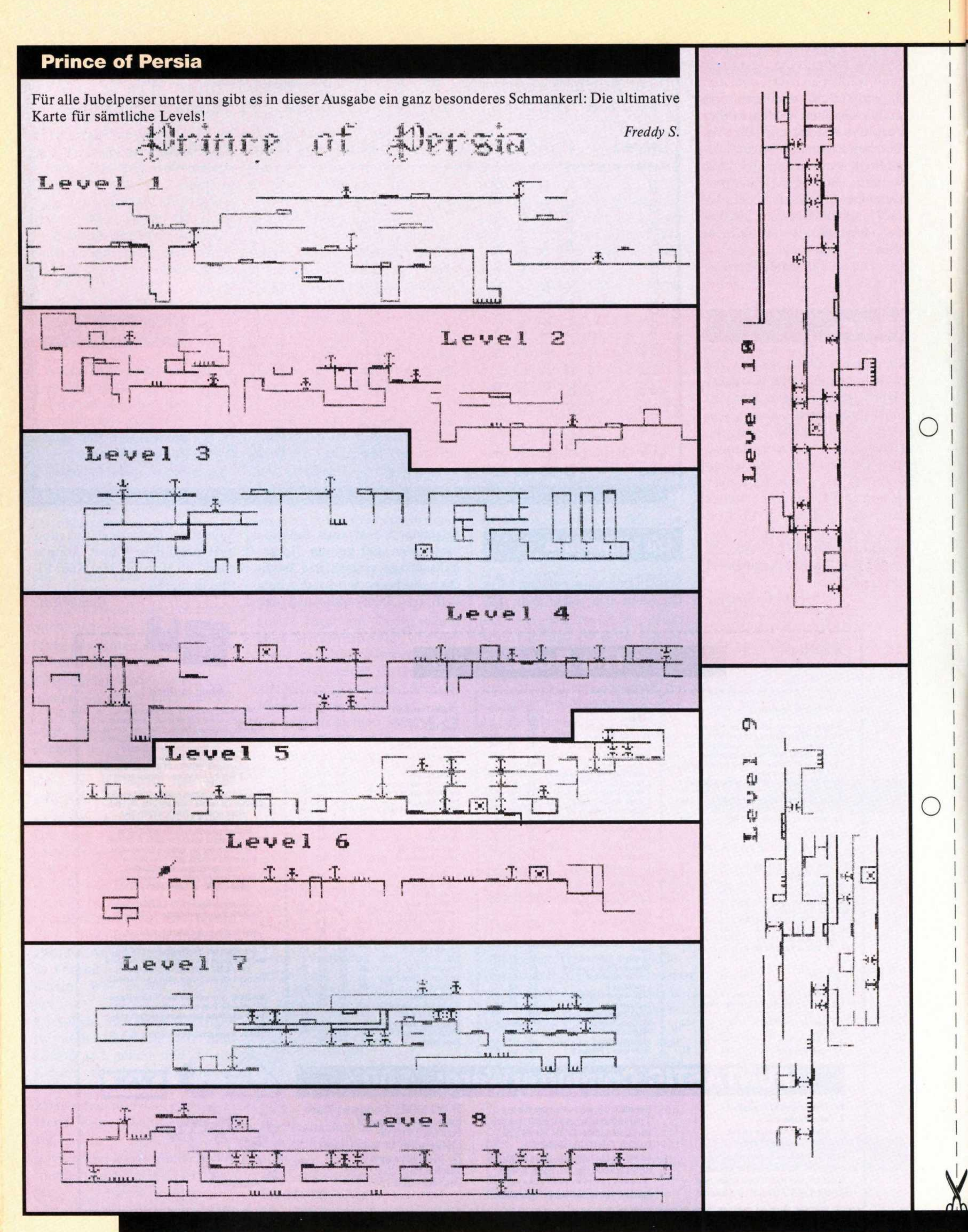
Wer Oil Imperium auf dem 64'er hat, kann sich sicher sein, daß folgender Cheat auch funktioniert: Man gibt bei der Sicherheitsabfrage einfach das Wörtchen *Bratwurst* ein, und schon läuft das Spiel, ohne daß der Spieler je Geldschwierigkeiten bekommt. Der Cheat könnte eventuell auch auf dem Atari ST funktionieren.

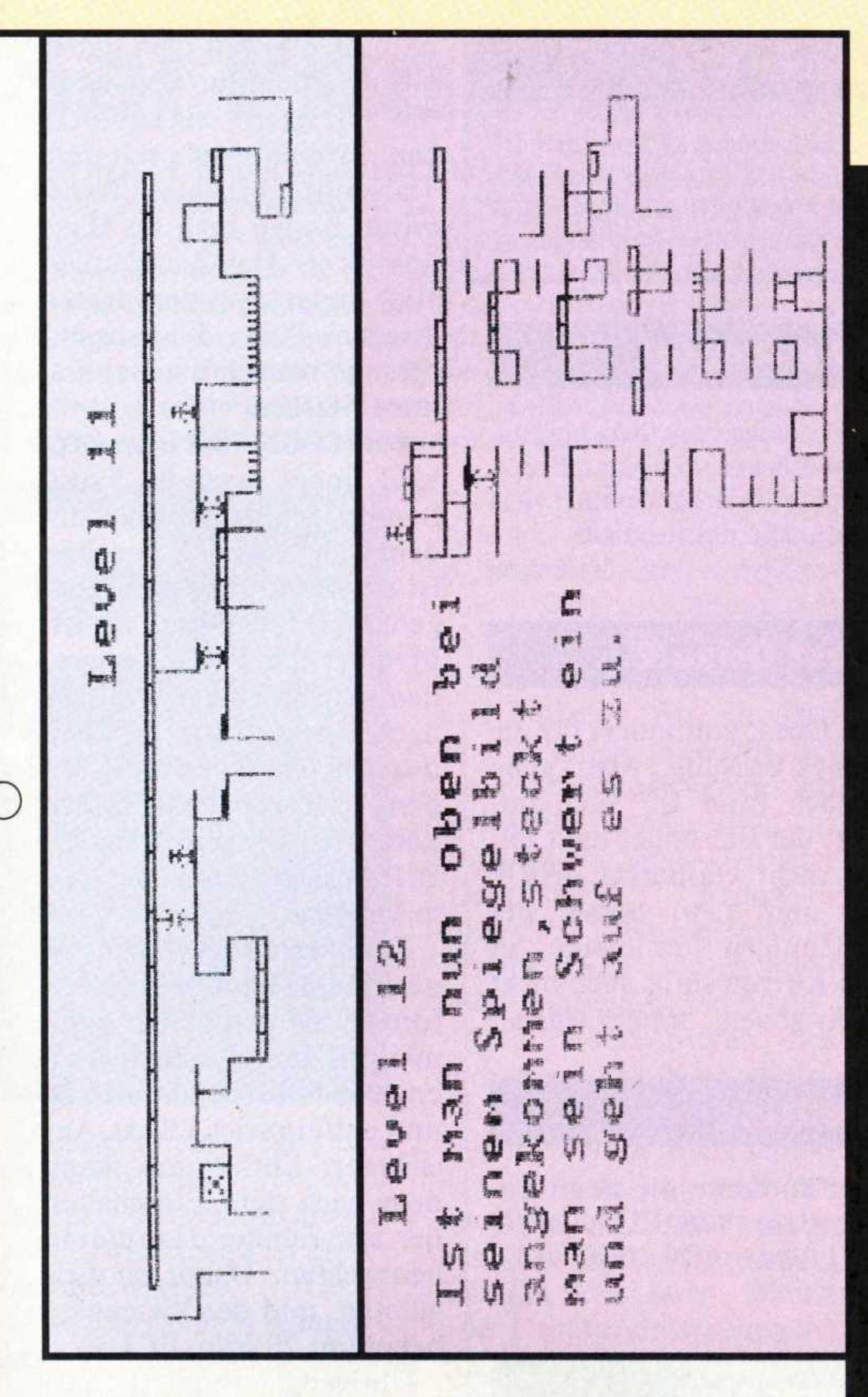
Dominik H.

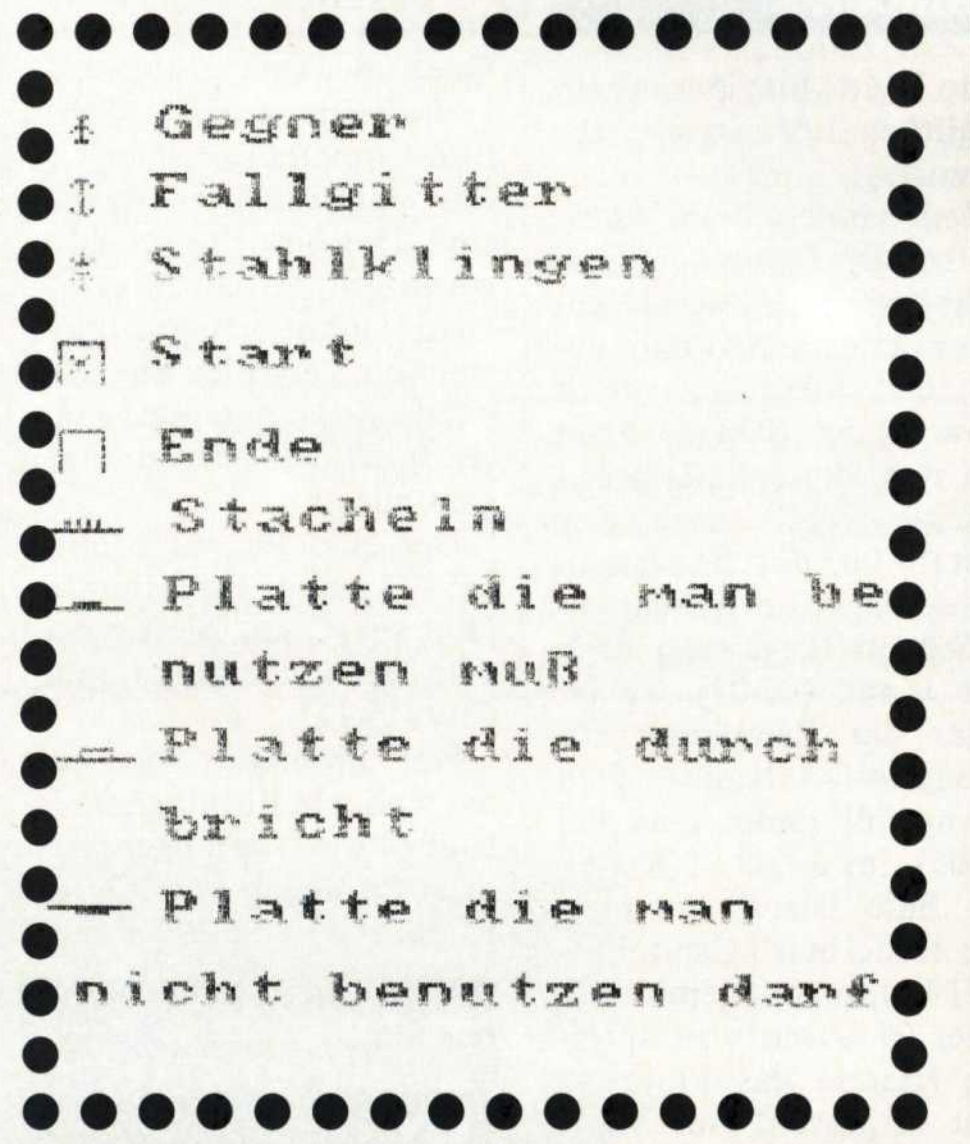
Prince of Persia

Für alle Jubelperser unter uns gibt es in dieser Ausgabe ein ganz besonderes Schmankerl: Die ultimative Karte für sämtliche Levels!

Freddy S.




Level 11
Level 12
Ist man nun oben bei seinem Spiegelbild angekommen, steckt man sein Schwert ein und geht auf es zu.


Gegner
Fallgitter
Stahlklingen
Start
Ende
Stacheln
Platte die man benutzen muß
Platte die durch bricht
Platte die man nicht benutzen darf

Never Mind

Wer sich doch was draus macht, kann der Levelcode-Liste für Never Mind einiges abgewinnen:!!

```
Level 0 : M MMRH M
Level 1 : A MMRH A
Level 2 : H MMRH H
Level 3 : V MMRH V
Level 4 : P MMRH P
Level 5 : G MMRH G
Level 6 : I MMRH I
Level 7 : R MMRH R
Level 8 : W MMRH W
Level 9 : N MMRH N
Level 10: Z MMRH Z
Level 11: T MMRH T
Level 12: L MMRH L
Level 13: Q MMRH Q
Level 14: B MMRH B
Level 15: F MMRH F
Level 16: U MMRH U
Level 17: X MMRH X
Level 18: K MMRH K
Level 19: S MMRH S
Level 20: E MMRH E
Level 21: C MMRH C
Level 22: Y MMRH Y
Level 23: O MMRH O
Level 24: D MMRH D
Level 25: J MMRH J
```

Treasure Island Dizzy

Obwohl dieses Spiel schon etwas älter ist, möchte ich trotzdem noch eine Komplettlösung präsentieren. Anfragen zu diesem Spiel, die doch ab und zu bei mir eintreffen, bekräftigen meinen Entschluß. Los geht's: Vom Start aus geht man nach links in den Wald. Hier findet man:

Rubber Snorkel, Gravedigger Spade, Remote Control Destroyer, Pogo Stick. Rechts vom Wald auf den Wolken gibt's dann noch den *Magic Stone* und das *Heavy Weight* zu holen. Das *Heavy Weight* hängt man an den Haken im Wald. Den *Remote Control Destroyer* legt man vor dem Stollen ab. Die restlichen Gegenstände legt man am Start ab. Mit *Rubber Snorkel* und *Pogo Stick* gerüstet, taucht man bis zum *Official Pogo Place*-Schild (beim Wrack). Dort angekommen, drückt man den Joystick kurz nach vorn. Man findet sich in göttlicher Höhe auf einer Insel im Himmel wieder. Hier nimmt man den *Fire-Proof-Suit* an sich. Wieder am Start, taucht man mit Hilfe des *Rubber Snorkel* und holt sich den *Saltwater Scrowbar* (beim Pogo Place). Mit diesem schiebt man den Stein zur Seite, welcher vor dem Eingang der Unterwasserhöhle liegt (Achtung: Nicht ohne Flossen in die freigelegte Höhle hinuntertauchen!). Nachdem man sich den *Magic Stone* beschafft hat, fährt man mit Hilfe der *Luftblater* (?) ans andere Ufer. Dort läuft man bis zum Marterpfahl und legt ihn wieder ab. Schon wieder geht es rauf in höhere Gefilde, wo man sich rechts auf der Wolke die Flossen schnappt. Wieder auf Erden, läuft man nach rechts bis zum Pier, wo man den *Brass Key* findet. Zurück beim *Luftblaterloch* schwimmt man nach rechts in die Höhle (Vorsicht Fisch!). Am *Magic Water* vorbei, zwei Screens weiter, öffnet man mit Hilfe des Schlüssels den Deckel. Den Wein tauscht man im *Store* gegen ein Boot, welches man am Pier ablegt. Nun holt man sich das Dynamit und geht zum Stollen. Hier legt man es vor das Geröll. Danach legt man den *Remote Control Destroyer* hinter dem Stein ab. Nach der Explosion holt man sich das Geld, welches man im Laden gegen einen Motor eintauscht. Wieder beim Start nimmt man den *Fire Proof Suit* und geht bis zum Weinkeller. Dort springt man über die Flammen in den nächsten Screen. Staun: Man endet nicht als Spiegelei!! Weiter nach rechts bis zum Goldei. Jetzt wird's hektisch. Man schnappt sich das Ei und flüchtet nach links. Tempo, denn eine Falle à la Indiana Jones droht, unser Eierleben zu zerstören.
Wichtig: vor dem Eintritt in den nächsten Screen sollte man einen Salto machen. Das Goldei tauscht man im Laden gegen Benzin ein, welches man auf das Boot bringt. Auf dem Rückweg zum Start nimmt man die Axt und die Bibel mit. Mit Axt, Bibel und Taucherbrille geht man zur Holzbrücke. Man wendet die Axt an und springt ins Wasser, ergattert sich den Schatz und taucht wieder auf. Dank der Bibel trifft einen der Schlag nicht. Den Schatz bringt man auch zum Laden und erhält dafür einen Zündschlüssel. Mit diesem startet man das Boot, und das Spiel ist gelöst.

Marc Feer & Roger Buck

The Plaque

Im Loadingscreen linke Maustaste gedrückt halten, dann Feuerknopf drücken! Unendlich viele Leben sind das Resultat!

M. Scherer

Test Drive 2

Ein Cheat zumindest für die Amiga-Fassung. Man gebe einfach (und wo auch immer; der Einsender hat's leider nicht vermerkt) *AERW* ein und kann besser beschleunigen. Probleme in den Kurven soll's auch nicht mehr geben. *Amiga Warrior*

Lettrix

Hier kommen die neun Levelcodes: *4489, 2350, 6719, 9521, 2245, 1379, 4830, 4522, 2047* *Elon*

Damocles

Hallo Leute, hier kommt ein möglicher Lösungsweg für Damocles:

Man handelt beim Präsidenten die Summe auf 20 Millionen ECUs hoch. Nachdem man seinen Gleiter geholt hat, fliegt man nach Snow Island (03-00), denn dort steht der erste Trigger.

Weiter geht's nach Key West (07-00), dort findet man den Antigrav im Keller. Anschließend fliegt man nach Bare Island (06-02), wo im Keller der Zeitzünder für Sprengstoff liegt. Den Sprengstoff findet man bei (06-05), im 3.OG (1 Kiste). Von Bare Island aus muß man zurück nach Capitol City (11-08), um mit dem Transmitter 05 abwärts zu springen. Hierbei das Flugzeug nicht vergessen! Auf Metis angekommen, fliegt man nach (05-06), wo man hinter einer Geheimtür den zweiten Trigger einsammeln kann. Weiter geht's mit dem Transmitter bis Gaea (Transmitter 0), wo man im Haus von Prof. Hantzen landet. Hier findet man den dritten Trigger. Die Eingangstür sprengt man mit einer Ladung Stärke 3 auf.

Bei (09-02) im Niemandsland findet man die Novabombe. Jetzt muß man mit dem Flugzeug zu Solon (das ist ein Mond von Gaea) fliegen. Dort findet man im Labyrinth einen Goldbarren, den man in einem Geschäft nach dem Rückflug zu Chaldea auf Gaea verkauft. Mit dem Geld geht man in den Laden (05-06) und kauft die HiFi-Anlage (das ist der vierte Trigger).

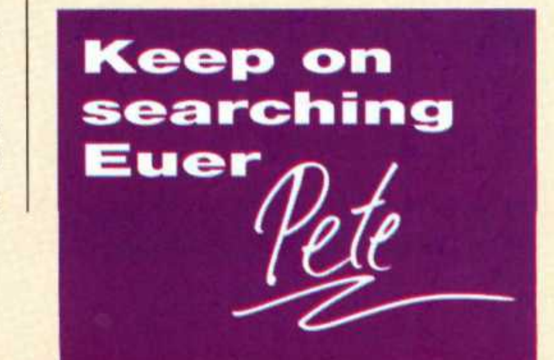
Zum Schluß fliegt man mit dem Flugzeug zum Kometen (direkt an der Spitze kann man auf dem Kometen landen), stellt die Novabombe ab und entfernt sich eiligst. Aus sicherer Entfernung kann man nach dem Einschalten der vier Zünder das Inferno beobachten. Damit ist Eris gerettet, und der Mercenary bekommt 20 Mio. ECUs.

Übrigens: Probiert mal aus, was passiert, wenn man Gaea oder Eris wegbläst.

Noch ein paar Tips: Der A to Z-Computer zeigt an, welche Gebäude interessant sind. Der Besuch in der Novagenzentrale (Birmingham Island) lohnt sich. Auf Tolosa steht ein verschlossenes Gebäude, das einen interessanten Inhalt hat. Mit Sprengen geht alles!!

Der Händler auf Mentor (05-03) zahlt Höchstpreise. Doorkey C auf Metris paßt zum Tresor der Bank Capitol City (15-12).

Wer Probleme mit Luft hat, findet in Birmingham Island (09-14) die Lösung seines Problems für 25000 ECUs. *Boris Claus*



Sai l'italiano?

Schon mal in Italien gewesen? Sommer, Sonne, Adria und so? Wer einmal seine Holidays in Italien verbracht hat und dennoch ohne ein Wort der Landessprache nach Hause gekommen ist, nun, der ist wirklich selbst Schuld, der scheint wohl um jegliche Bekanntschaft drumherumgekommen zu sein. Andere sind sicher durch Ihre paar Brocken, welche sich innerhalb ihres 'Drei-Wochen-Relaxings' aneignen konnten, zu mehr animiert worden, vielleicht sogar zu einer zweiten oder dritten Fremdsprache: Italienisch!



VOKABELTRAINER ITALIENISCH

System: IBM PC und Komp. (bei mind. 512kB RAM und MS- oder PC-DOS 2.1/DR-DOS 3.40) mit 3.5"- oder 5.25"-Laufwerk, **empf. VK-Preis:** 79,-- DM, **Hersteller:** Falken Software, **Muster von:** Falken Verlag, 6272 Niedernhausen.

Zugeschnitten für den hochmotivierten Schüler und den vorkenntnisbehafteten Erwachsenen ist dieser VOKABELTRAINER ITALIENISCH, der zudem gängige, sinnvoll anwendbare Redewendungen und Floskeln in petto hält. Das – übrigens beliebig erweiterbare – Programm aus dem Hause FALKEN SOFTWARE vermittelt innerhalb der Grundausstattung über 2.000 Vokabeln und Redewendungen, und kann zusätzlich eine Stütze beim Üben italienischer, unangenehmer – 'tschuldigung – unregelmäßiger Vokabeln sein.

Das Werk wird auf zwei Disketten ausgeliefert, die in schlichter Anwender-Optik unterschiedliche, nach Themen (z.B. Kultur, Natur & Technik, Wirtschaft, Alltag) gegliederte Dateien präsentieren. Die Bedienung erfolgt hier über Menuesteuerung in der Bildschirmkopf- und Fußzeile. Was die aktiven Optionen anbetrifft, haben wir **'Vokabeln lernen'** und **'Selbsttest'**, in sich unterverzeichnet in 'Ital.-Deutsch', 'Deutsch-Ital.', 'Redewendungen', 'Unregelmäßige Verben', 'Alle Übungsarten' und 'Bearbeitete Dateiliste'.

Die Passiva setzen sich zum einen aus **'Vokabel-Datei-Verwaltung'** und verschiedenen zu editierende **Optionen** wie 'Benutzer- oder Menuefarben', 'Hervorhebungen von Hintergrund und Schrift' oder auch 'Maus- oder Druckereinstel lungen'. Hinzu kommt ein sehr komplexes und übersichtliches aufgebautes Handbuch, welches jeden Arbeitsschritt von der möglichen Installation bis zur Anwendung der Dateien sehr genau kommentiert und illustriert. Na, Urlaub schon gebucht? ■

Matthias Siegk

Positiv: Umfang, Gliederung, Erweitungsmöglichkeit; Negativ: Optik, teilw. Handling
Lerneffekt 10
Preis/Leistung 11

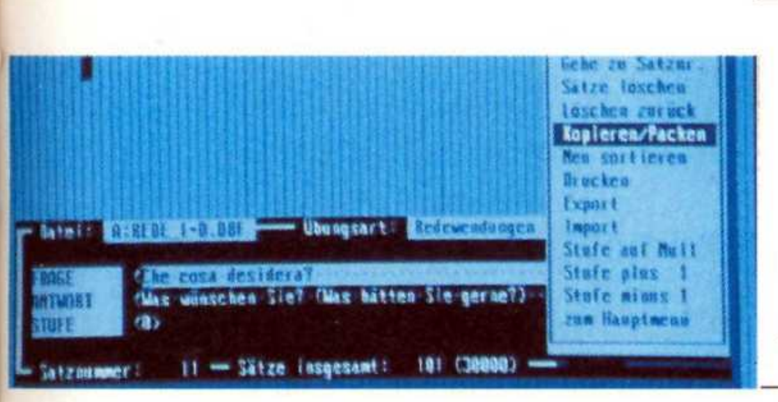


Foto: PC

Recht-schrai-bunk



DEUTSCH I-III RECHTSCHREIB-TRAINER

System: Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Ingenio Software, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2

Wer mit der Orthopädie, äh 'tschuldigung, Orthographie (wer mit Fremdwörtern nicht konfekt ist, soll damit auch nicht renovieren) Probleme hat, liegt mit INGENIO aus dem gleichnamigen Hause goldrichtig. Das Deutschtrainingsprogramm wird in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen angeboten, die sinnvoll ab neun, zwölf beziehungsweise ab 15 Jahren eingesetzt werden sollen.

In der Stufe eins (ab neun Jahren) geht es vornehmlich um die Ausmerzung von, sagen wir ruhig: „Anfängerfehlern“. Hierbei liegt das Schwergewicht auf Problemen, wie doppeltes oder einfaches **n**, mit **h** schreiben oder ohne, **i** oder **ie?** und so weiter. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben läßt sich auf „Anfänger“ oder „Fortgeschrittene“ einstellen, ist aber auch noch von anderen Faktoren abhängig. Die Art der Fehler, die gefunden werden sollen, muß nämlich auch noch eingestellt werden. Hierbei kann man eine bestimmte Auswahl treffen oder alle möglichen Fehler auf einmal anwählen. Hat man sich dafür entschieden, gleich das große Programm zu fahren und alle Fehlermöglichkeiten zuzulassen, so warnt das Programm vor dem eigentlichen Beginn davor, daß der Text mitunter sehr verstümmelt sein kann. Dies ist mir aber bei meinen Testläufen nicht passiert. Der Computer geht dann der Reihe nach die Worte des Textes durch, und der Schüler hat die Aufgabe, falsche Wörter richtig einzugeben. Aber der Computer wählt nicht nur falsche, sondern auch richtig geschriebene Worte aus; ansonsten wäre die Aufgabe wohl auch zu einfach. Somit muß der Schüler also auch entscheiden, ob überhaupt ein Wort falsch geschrieben ist.

Wenn der Text vollständig bearbeitet ist, erscheint eine kleine Statistik, die Auskunft über den Erfolg erteilt. In der Version „Deutsch I“ wird der Schüler, so er eine hohe Trefferquote hatte, auch noch zu seinem guten Abschneiden beglückwünscht.

Ab der Version „Deutsch II“ kommt erschwerend die Interpunktion hinzu. Hierbei fragt der Computer unter anderem, ob ein Komma gesetzt werden soll. Schnell stellt man fest, daß man hier an seine Grenzen stößt.

Bleibt nur noch die wichtigste aller Fragen: „Hat die Anschaffung dieses Programms Sinn?“ Zur Beantwortung dieser Frage möchte ich ein wenig weiter ausholen und mich an meine eigene Schulzeit erinnern.

Was habe ich Zeter und Mordio geschrien, wenn meine Eltern zur Verbesserung meiner Deutschkenntnisse mit mir geübt haben. Sicherlich geht es vielen anderen da nicht besser. Aber vielleicht kann man dem Lernenden das Pauken durch den Einsatz des Computers ein wenig versüßen, so daß die Bereitwilligkeit steigt, nötige Übungen durchzuführen.

Aber auch Erwachsenen, die sich ein wenig unsicher fühlen oder einfach perfekt werden wollen, kann man diesen Trainer empfehlen. Für sie sollte es dann aber schon die dritte Version sein, die wirklich sehr viel anspruchsvoller ist. Hierbei müssen ganze Texte, die mitunter der Weltliteratur entstammen, von Fehlern befreit werden. Das einzig Nachteilige, was ich zu diesen Trainern anzumerken hätte, ist die Tatsache, daß die Fehler bisweilen so einfach sind, daß sie keine Herausforderung darstellen, sondern einfach nur der Belustigung dienen. Wer schreibt „und“ schon mit „t“? Kniffliger ist da schon die Frage, ob sich Sauerstoffflasche mit zwei oder drei „f“ schreibt.

Abschließend sei nur gesagt, daß diese Programme eine gute Möglichkeit bieten, die eigene Rechtschreibung zu verbessern. Ob man dafür 100 Mark ausgeben möchte, sei jedem selbst überlassen. Ich wünsche fiel Fergnügen beim Bauken! ■

Dirk Fuchser

Positiv: Konzept, Handling, Umfang
Negativ: Manchmal zu einfache Fehler
Lerneffekt **10**
Preis/Leistung **10**

S1 —— Wortgruppen:Dehnung
Eine drohende Gefahr; ein
aufgeblähter Bauch; glühende
Kohlen; ein ruhiger Nachmittag;
eine schwarze Krähe; am frühen
Morgen; eine sättigende
Mahlzeit; eine tiefe Verbeugung;
ziemlich aufgeblüht; eine zähe
Masse; eine rasche Drehung;
davonziehen; den Saal räumen;
in der Mühle mahlen; das Vieh
füttern; höher klettern; die Kühe
melken; in Ruhe verweilen; die
Wahrhait sagen; eine Aussnahme
bewilligen; barrfuß geeen; die
Ware entgegennehmmen;
niemanden trefen; villaicht
übersehen; ihn vor dem Gefängniß
bewahren; ein Paar Schuhe
Richtig eingeben :
Wahrheit_
beliebige Taste F1=Hilfe

$$d = 1(x_0,y_0) = \frac{Ax_0+By_0+C}{\pm\sqrt{A^2+B^2}} \qquad 1(x,y) \equiv \frac{Ax+By+C}{\pm\sqrt{A^2+B^2}} = 0$$

Die Mathemamatik zu 3/4 Prozent

Wer den Satz des Pythagoras oder gar den des guten alten Euklid aus dem Ärmel schütteln kann, der kann guten Gewissens von sich behaupten, die 'Mathemamatik' zu mindestens '3/4 Prozent' begriffen zu haben. Aber was heißt das schon, wenn 99 Prozent logischer Lehre in kosmischer Leere enden, wenn Polynomdivision samt Absolutem Glied gegen Game Boy und Walkman unter der Schulbank antreten müssen. Lange Le(e/h)re, kurzer Sinn: Was Männlein nicht lernt, lernt Mann nimmermehr. Das Fazit: Schaffe anschauliche Grundlagen, zugeschnitten auf das Lernverhalten derer, die gerade einen Level über das große Ein-Mal-Eins fortgeschritten sind . . .

Eines Morgens um halb acht: Die Frühlingssonne wirft ihre ersten Strahlen in das Klassenzimmer der 4a. Ein schöner Tag, die Schüler machen Faxen. Konzentrieren wir uns auf die Klassentür. Gleich wird sie aufgehen und Lehrer Lempel (Name v. d. Red. geändert) wird auf sein Pult zustürzen. Dann wird es still werden, denn Lempel beginnt den Unterricht auf seine, ganz persönliche Weise: „Alles, was schläft, aufstehen!" Und: „Niki, neun mal acht?"

Ein übles Spiel, was haben wir das gehaßt. Setzen durfte sich der, der – wie aus der Pistole geschossen – die 72 herauspressen konnte. Und was es heißt, als letzter Loser standhaft übrig zu bleiben, völlig entnervt mit einem Verweis in die Ecke rechnen zu müssen, brauch ich wohl kaum näher zu erläutern.

Nun, die Zeiten haben sich längst gewandelt, Lempel ist Pensionär und tut sehr gut daran, und der Unterricht wird längst nicht mehr mit der Strenge angegangen, die in einigen Fällen nötig wäre. Eine Möglichkeit, das erworbene Wissen oder einfach nur die eigene Konzentration zu trainieren, ist oft nicht das Unsinnigste der Welt . . .



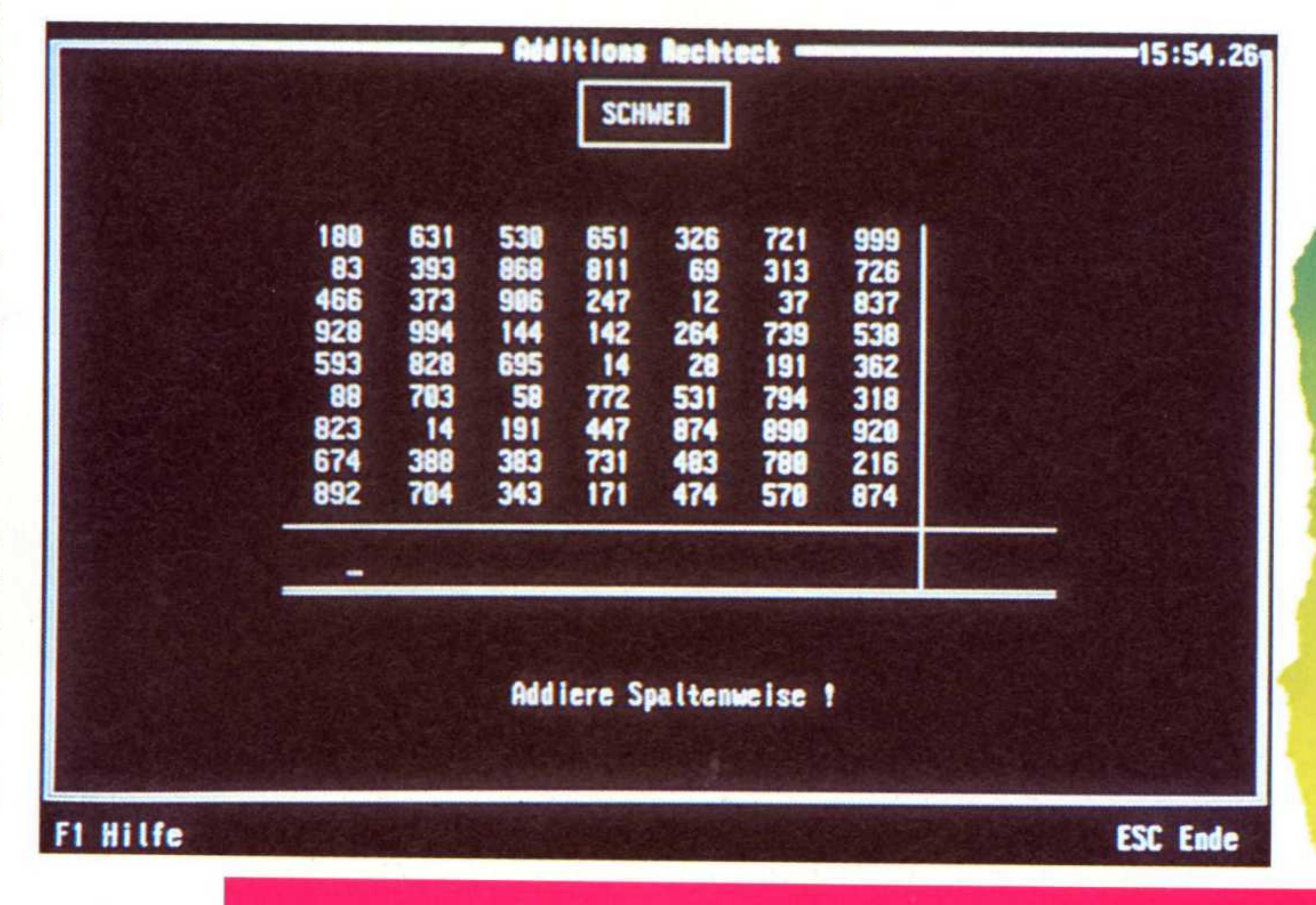
MATHEMATIK RECHEN- UND KONZENTRATIONS-TRAINER

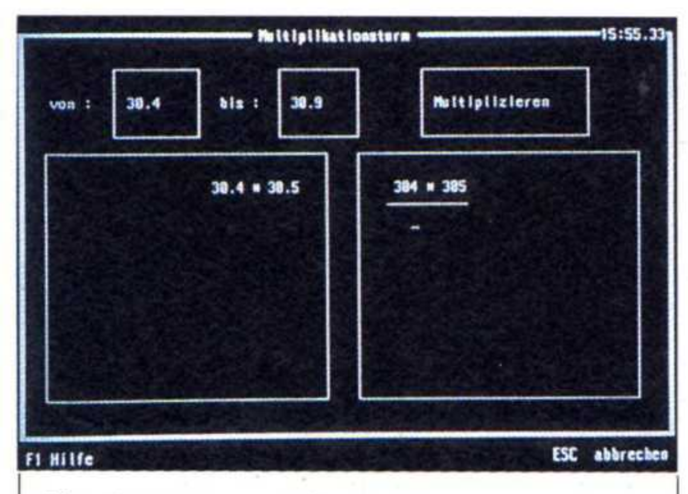
System: IBM XT/AT/PS-2 und Komp. (bei mind. 512kB und DOS 3.0) mit 3.5„- oder 5.25"-Laufwerk, Amiga (ab Version 500), **empf. VK-Preis:** 169,95 DM, **Hersteller:** Ingenio EDV Software, Österreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Im Gegensatz zu herkömmlicher, schon dagewesener Mathe-Software verfolgt **er** sein Ziel mit allergrößter Sorgfalt und Konsequenz: der MATHEMATIK RECHEN- UND KONZENTRATIONS-TRAINER. Wolfgang Kubanek und Peter Graller haben dieses vier Disketten umfassende Werk (für PC) für das österreicher Label INGENIO entwickelt. Natürlich kann man sich über den inhaltlichen Anspruch des Produkts streiten, denn sowohl inhaltliches als auch konzeptionelles Schnittmuster sind auf Belange von Schülern im Alter zwischen neun und 14 Jahren ausgerichtet. Wenn Ihr also Hilfe in Mathe nötig habt, oder Ihr Euch mit zusätzlichen Übungsmöglichkeiten versorgen wollt (kann ja mal vorkommen), dann liegt Ihr hier genau richtig.

Drei wichtige Features sind beim Mathe-Trainer zu erwähnen: **(S)**tart, **(B)**ericht und **(H)**andbuch. Der Bericht informiert Euch über die Anzahl gerechneter Aufgaben der einzelnen möglichen Kathegorien, ferner über Datum, Uhrzeit und Dauer der aktiven Programmnutzung. Um kurz auf die Kathegorien einzugehen: Was könnt Ihr üben? Nun, da wären **Additionsrechtecke**, **Strukturanalysen**, **Rechenketten**, **Additionstürme**, **Multiplikationstürme** und **Divisionen**, alle für jegliche mathematische Schandtat bereit.

Wenn Ihr das Programm ge(s)tartet habt, befindet Ihr Euch zunächst im Hauptmenü. Von hier aus entscheidet Ihr Euch für eine der drei Optionen **Beispiele**, **Rechentrainer** oder **Wettbewerb**. Vorsicht! Letzterer funktioniert nach Lempels Kopfrechenmanier und ist nicht zuletzt durch die editierte Zeitvorgabe ein bärenstarkes Unterfangen. Habt Ihr Euer Main Menü verlassen, müßt Ihr innnerhalb der Option 'Hilfs-





Nachsitzen am Computer

stufe' über die Hinzunahme der Rechenhilfsfunktion entscheiden. Irgendwie erinnert mich hier vieles an die Gepflogenheiten eines Schachspiels, wozu unter anderem die Option 'Schwierigkeitsgrad' erheblich beiträgt. Ein höheres Maß an Schwierigkeit wird hier über Zusatzaufgaben erreicht, die zumeist aus der schrittweisen Bewältigung einer Mathematikaufgabe bestehen.

Wenden wir uns zunächst den **Beispielen** zu, fällt von vorn herein positiv ins Gewicht, daß hier alle vier Grundrechenarten (dezimale, Geld-, Längen- und Flächenmaße) berücksichtigt werden. Die einzelnen Beispiele sind in Themengruppen unterteilt und mit einem spezifischen Code versehen, nachzuschlagen im häßlich-gelben Handbuch oder in der **(H)andbuch-Option** des Programms. Während des Rechenvorgangs könnt Ihr Euch dreier F-Tasten bedienen, die für 'Hilfe', 'Eingabe' sowie 'Notizblock' stehen. Was hier zu bemängeln wäre, ist das Fehlen einer 'Weiter-Funktion', die Euch das Überspringen einer Aufgabe ermöglichen könnte. Beim Abarbeiten der Beispielaufgaben ist das Programm sehr genau, denn schon beim kleinsten Rechenfehler werdet Ihr dazu verdonnert, eine Aufgabe gleicher Art rechnen zu müssen, da kennt der keine Gnade.

Noch etwas mehr fordert Euch der eigentliche **Rechentrainer** heraus. Zunächst wählt Ihr Euch eine der oben genannten sechs Rechenarten aus, beispielsweise den **Additionsturm**. Herzlichen Glückwunsch! Einmal mehr seid Ihr in der glücklichen Lage, zwischen 'leicht' oder 'schwer' zu wählen. Der Additionsturm ist ein aus Zahlenzeilen und -spalten bestehendes rechteckiges Gebilde.

Ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, zunächst spaltenweise und anschließend zeilenweise alles zu addieren, was nach Zahl aussieht. Der Turm besteht aus mindestens acht Stufen, nach oben sind Euch kaum Grenzen gesetzt. Habt Ihr diese Lektion dann endlich überstanden, könnt Ihr gleiches am **Multiplikationsturm** absolvieren.

Bei auftretenden Fehlern gilt folgendes: Sobald Ihr ein falsches Zwischen- oder Endergebnis eingegeben habt, werdet Ihr – nach allen Regeln der Mathematik – eines Besseren belehrt. Ein Beispiel: **Termbestimmung: 40 + 20 : (5 + 15)** =. Hier habt Ihr es mit einer **Addition** zu tun. Gebt Ihr nun rein aus Versehen Division an, erfolgt die Belehrung: „falsch – Rechnungen innerhalb der Klammer zuerst – Punktrechnung vor Strichrechnung – Da als letzter Rechenschritt addiert werden muß, ist der Term eine Addition – Das Ergebnis ist eine Summe.

Gründlich ist er also, unser Trainer, zudem innerhalb der vorgegebenen Themenauswahl recht komplex und sehr übersichtlich aufgebaut. Natürlich solltet Ihr schon einen gewissen Draht zur Materie haben, denn irgendwo ist solch ein 'Game' wie bittere Medizin, denn außer nackten Zahlen und Rechenaufbauten gibt's hier nix zu sehen. Dennoch, die Investition könnte sich lohnen. ■

Matthias Siegk

Positiv: Umfang, Themenauswahl ...
Negativ: ..... Weiter-Funktion' fehlt
Lerneffekt: 10
Preis/Leistung: 9

Frankreisch, Frankreisch ...



LE FRANCAIS DEBUTANTS
LE FRANCAIS MOYEN

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90.- DM, **Hersteller:** Ingenio Software, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2

Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr. . . Diese Weisheit kann man getrost vergessen, denn wenn Hans zum Beispiel die Absicht hat, seine Fremdsprachenkenntnisse zu erweitern, hat er hierfür verschiedene Möglichkeiten. Eine Hilfestellung beim Erlernen von Fremdsprachen wollen die Trainingsprogramme von INGENIO SOFTWARE geben. Sie stellen eine sinnvolle Ergänzung zu anderen Lernmethoden dar, können aber nicht als Ersatz für einen Kurs an der Volkshochschule gelten, denn auch das Programm LE FRANCAIS DEBUTANT setzt schon geraume Kenntnisse voraus. Sehr gut geeignet sind diese Programme für diejenigen, die in der Schule zwar Französisch gelernt, aber im Laufe der Jahre so einiges vergessen haben.

Genau wie bei dem Rechtschreibtrainer Deutsch aus dem gleichen Hause, müssen auch hier Texte von Fehlern befreit werden, beziehungsweise muß ein Wort, das der Computer ausgewählt hat, auf seine Fehlerhaftigkeit untersucht werden. Tückisch ist hier, wie bei der vergleichbaren deutschen Version, daß der Computer eben auch richtige Worte auswählt. Nach dem Laden des Programms wird ein Text ausgewählt, den man zu bearbeiten gedenkt. Danach stellt man den Schwierigkeitsgrad auf Anfänger oder Fortgeschrittene ein. Der Schwierigkeitsgrad wird jedoch auch durch die Art der Fehler beeinflußt, die man ebenfalls einstellen kann. Wenn alle Einstellungen zur Zufriedenheit des Schülers vorgenommen sind, geht man den Text Wort für Wort, so wie der Computer es vorgibt, durch. Nachdem alle ausgewählten Worte überprüft worden sind, erscheint eine kleine Statistik, die Aufschluß über den Erfolg der Aktion gibt. Falls man bei den Einstellungen im Vorfeld eine Benotung gewünscht hat, erfolgt auch diese.

Die Anschaffung dieser Programme kann allen denjenigen empfohlen werden, die entweder ihre Kenntnisse auffrischen wollen oder nach weiterführenden Lehrmitteln außerhalb eines gerade belegten Kurses an der (Volkshoch-) Schule suchen. ■

Dirk Fuchser

Positiv: Konzept, Umfang, Handling
Negativ: -
Lerneffekt 10
Preis/Leistung 10

Musik liegt im System ...



TIME-COMPOSER

System: C-64, **Preis:** 19,90 DM, **Hersteller:** Digital Marketing, Hückelhoven, **Muster von:** Hersteller

Wie wohl den Meisten bekannt sein dürfte, ist der kleine Commodore trotz der Tatsache, daß er nur drei Stimmen hat, in der Lage Sounds von sich zu geben, die manchen Musikgeniesser in helle Begeisterung versetzen. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß es immer noch Leute gibt, die sich die Mühe machen, aus dem Soundchip immer wieder neue, geniale Effekte hervorzuzaubern.

Da es wohl zweifelsohne eine Heidenarbeit wäre, jedesmal die Notenwerte der Musik direkt in den Speicher zu poken, benutzt man üblicherweise einen Musikeditor. Die für den C-64 erhältlichen Programme dieser Art sind mittlerweile auch schon genauso zahlreich wie die Sternlein am Himmel, lassen aber bedauerlicherweise oft an jeglichem Bedienungskomfort mangeln und verwirren den soundbegeisterten User nur durch mehr oder weniger chaotische Tastenbelegungen. Daß dem aber nicht immer so sein muß, beweisen uns die Jungs aus Hükkelhoven mit ihrem neuesten Produkt: Dem TIME-COMPOSER.

Bei diesem Programm wurde sehr viel Wert auf eine übersichtliche Bedienung gelegt, die es auch für Anfänger kinderleicht macht, nach kurzer Einarbeitungszeit die ersten Musikstücke zu erstellen, die man dann in eigene Demos oder Spiele integrieren kann. Der Sound ist dabei frei relokierbar, d.h. man kann ihn an fast jeden beliebigen Speicherbereich verschieben. Um die Musik dann später abzuspielen, kann man entweder die auf der Diskette beigefügte Abspielroutine verwenden, oder aber, falls man in Assembler nicht so bewandert ist, das Ganze mittels einer einfachen FOR-NEXT-Schleife in Basic abrufen.

Das Handbüchlein liefert hierzu genaue Erklärungen und Beispiele. Weiterhin erhält man in der Anleitung eine kurze Einführung in die Welt der Musik und erfährt z.B., was ein Akkord ist, wie man einen solchen mit dem Composer erzeugt, usw. Um der Sache noch einen gewissen *Touch* zu verleihen, wurde in den Editor auch noch eine Freeplay-Funktion eingebaut, die es einem ermöglicht, ein Musikstück direkt über die Tastatur einzuspielen, anstatt irgendwelche für den Anfänger nichtssagenden Notenwerte einzugeben! Für den Experimentierfreudigen befinden sich auf der Disk nebenbei noch die mittlerweile üblichen Beispielsounds, die man erst einmal in Ruhe analysieren sollte, um dann eigene Schritte zu wagen. Alles in allem wirklich kein Fehlkauf, obgleich ich noch manche Funktionen, wie das Übernehmen von Sounds aus anderen Musikroutinen, vermisse. Laut Anleitung wird aber diese Option, genau wie einige andere nette Ergänzungen, von einer demnächst erhältlichen Zusatzdiskette nachladbar sein. ASM wird berichten!

Peter Parker

Positiv: Sehr gute Benutzerführung, Freeplay-Möglichkeit, Sounds problemlos relokierbar, für Anfänger ebenso wie für Profis geeignet, brauchbares Mini-Handbuch, günstig in der Anschaffung
Negativ: Konvertierung von Sounds aus anderen Editoren noch nicht implementiert

You can do it in the mix!



PREMIER COLLECTION

System: C64, Disk Drive, **empf. VK-Preis:** 70 Mark, **Hersteller** System 3, England, **Muster von** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Nicht schlecht, Herr Specht! In der PREMIER COLLECTION von SYSTEM 3 kommt so einiges Gutes zusammen. Sechs heiße Games bringen den good ol' sixty-four zum Kochen. Auf der Speisekarte stehen nur ausgesuchte Gerichte.

Da wäre beispielsweise THE LAST NINJA und THE LAST NINJA 2, die ausgezeichnete Action-Serie mit Hand und Fuß(tritten). Also, die schwarze Kutte an, und rein ins Vergügen! Hier wird aber nicht nur gekämpft, hier ist auch Taktik gefragt. Nur der Beste überlebt!

Wer lieber eine andere fernöstliche Kampfsportart ausprobieren und sich auf den reinen Kampf konzentrieren möchte, dem sei INTERNATIONAL KARATE empfohlen. Hier darf der Schwarzgurt zeigen, was er kann. Aber fangt ersteinmal mit dem Weißgurt an. Die Auszeichnungen müßt Ihr Euch schon verdienen.

Man könnte natürlich zur Abwechslung auch mal ein Plattformspielchen checken. Ok, FLIMBO'S QUEST reingeladen, und ab geht die Post! Superwaffen, geheime Räume und der außergewöhnlichen Dinge mehr lassen echten Fun aufkommen.

»Die PREMIER COLLECTION ist wirklich allererste Sahne!«

Und danach fehlt noch etwas zum Abreagieren! Warum nicht ein nettes shoot 'em up, ein Ballergame so richtig zum Abrotzen? DOMINATOR is what ya need! Haltet den Finger am Abzug! Schießt, was das Zeug hält, und nehmt diese verdammten Bonusteile auf, damit Euch das Licht nicht schon auf den ersten Metern ausgeht.

Fehlt nur noch ein Action-Adventure. Auch damit kann gedient werden. MYTH läßt das Hirn, aber auch die Reflexe, so richtig auf Hochtouren laufen. Drachen, Dämonen und magische Gegenstände lassen den grauen Alltag vergessen (Schule, Job und all den Kram) ■

Cruiser

Gesamtnote 10



Umdrehen und verbrennen



TURN 'N' BURN

System: C-64, **empf. VK-Preis** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Flair Software, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2

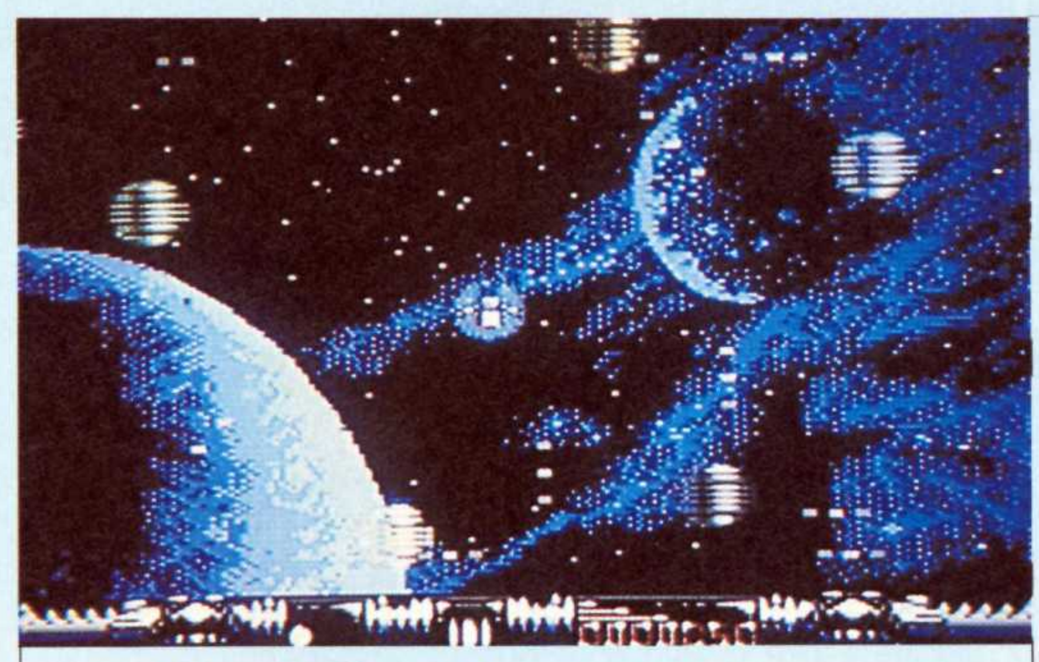
Wer kennt nicht *Asteroids?* Hände hoch. Keiner? Gut. Trotzdem will ich noch ein paar Worte zu TURN 'N' BURN von FLAIR SOFTWARE verlieren.

Der Spieler steuert ein Raumschiff und soll mal wieder die gute, alte Erde vor feindlichen Invasoren retten. Die Steuerung des Raumschiffs funktioniert genau so wie bei dem schon erwähnten *Asteroids,* mit dem Unterschied, daß ein getroffenes Feindschiff nicht in kleinere Teile zerfällt, sondern ein für allemal vom Screen verschwindet. Sind alle gegnerischen Schiffe weggeputzt, so befindet man sich sogleich im nächsten der hundert Levels.

Zugegeben, die Grafik ist etwas üppiger als bei dem schon zitierten Uralt-Ballergame – jedenfalls, was den Hintergrund anbelangt. Trotzdem sieht das Ganze aus, als ob es mit dem *Shoot-'em-up-Construction-Kit* in Szene gesetzt wäre. Der Sound beschränkt sich auf die üblichen Geräusche beim Abfeuern der Bordwaffe und eine, zugegebenermaßen recht gefällige, Titelmelodie.

Dennoch: Uralte Story, uraltes Gameplay, gepaart mit mäßiger Grafik – meiner Meinung nach ein absolut überflüssiges Produkt! ■

Dirk Fuchser



Nichts Neues am Horizont . . .

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Durch die Straßen von San Paccisco



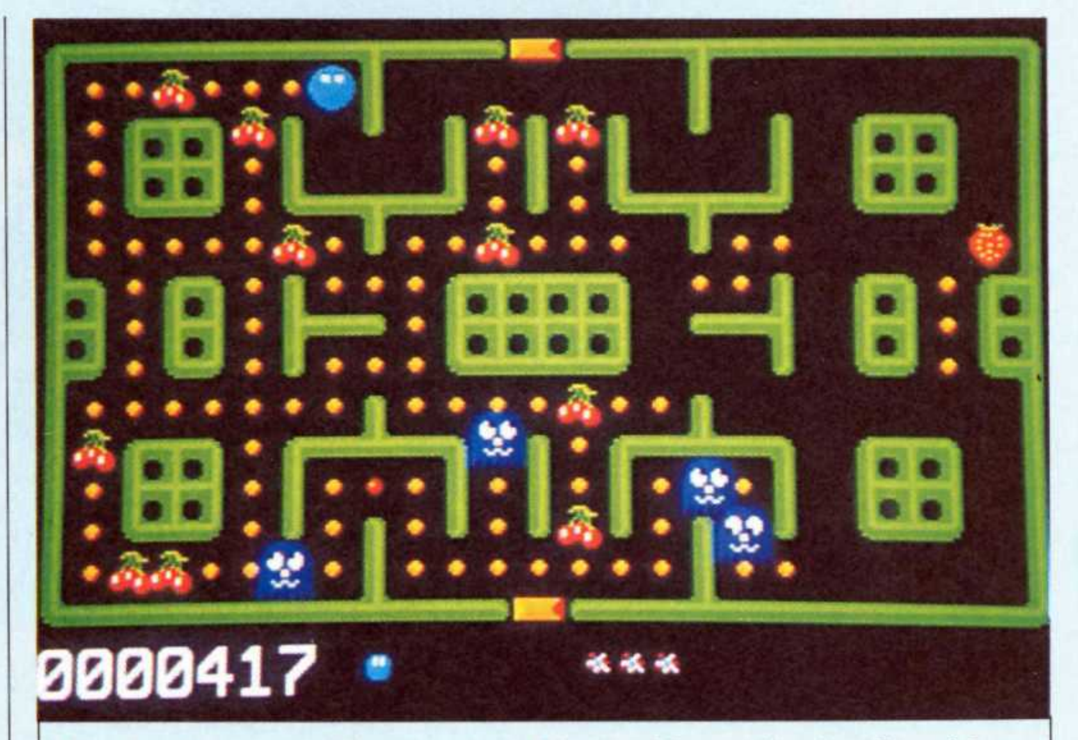
GHOST CHASER

System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 30, **Hersteller:** Byte Back, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

„Oh no, not another *Pac-Man*!" war die allgemeine Reaktion auf BYTE BACKS neues Billigspiel für 16BITTER. GHOST CHASER ist der irreführende Titel der optisch feinen Pillenjagd. Schließlich ist der blaue Smiley selbst der Gejagte. Hetzend geht's durch verschlungene Gänge mehr oder weniger ähnlicher Level. Die Geschichte ist bekannt. Wir griffen zum Fernstecher und folgten dem Agenten unbemerkt. . . .

Immer, wenn er Pillen nahm, wurde unsere Hauptfigur kurzzeitig zum Jäger feindlicher Agenten. Behilflich waren ihm dabei leckere Früchtchen, die ihm Feuerkraft verliehen (hmm, mein Obst tut das nie) und Bonuspunkte bescherten. Gelegentlich fiel Smiley zur Razzia in eine Schatzhöhle ein. Dann räumte er gnadenlos ab. Anschließend ging es weiter durch die Straßenschluchten. Kaum hatte er eine Gegend überlebt und gesäubert, wurde er schon in die nächste versetzt. Sollte das denn gar kein Ende nehmen?

Doch, denn obwohl unser Meisterspion seinem menschlichen Vorbild einige Leben voraus hat, ließen wir bald von seiner Verfolgung ab. Zu eintönig wurde die Hatz durch die Straßen, zu alt schien das Spiel von Jägern und Gejagtem. Fein aufbereitet, ist es für rund 30 Mark Liebhabern zu empfehlen. Wer allerdings schon eine andere Variante besitzt, sollte das Geld lieber für einen anderen der zahlreich neu aufgelegten Klassiker anlegen. ■ *Eva Hoogh*



Simley hier – und Smiley dort. Nichts Neues für den Pac-Man-Freund. (ST)

Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Blockflöten-Gesichter



FEUDAL LORDS

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Impressions, England, **Muster von:** Compy-Shop, 4330 Mühlheim/Ruhr.

Oh, nein! Schon wieder IMPRESSIONS! Der doppelte Floplieferant des letzten halben Jahres wagt sich schon wieder an die öffentlichkeit! Was wird uns wieder erwarten? Ein weiteres Vebrechen an der Microelektronik? Eine schaurige Odyssee des grafischen Grauens? Nichts von alledem! Impressions hat wohl erkannt, daß man die firmeneigenen Produkte mit Vorsicht genießen muß, so daß das neueste Werk namens FEUDAL LORDS aus der Feder eines polnischen Programmierers entsprang. Das tat dem Produkt sichtbar gut. Schon die Optik des neuen Games kann sich durchaus sehen lassen und verdrängt die Schandtaten früherer Zeiten. Die Handlung: eine legitime Weiterentwicklung des bekannten Risiko und *Defender of the Crown*. Vier Lords können vom Computer oder mit Spielern besetzt werden, jeder von ihnen kämpft auf der Karte eines fiktiven Landes mit Soldaten, Rittern und Bogenschützen gegen seine Kontrahenten um Grund und Boden. Jeder Spielzug besteht aus vier Zügen, die mit der zusammengestellten Armee absolviert werden können. Kämpfe gegen feindliche Armeen werden mit Actionsequenzen angezeigt und gesteuert, Statistiken über die Ausgaben und Einnahmen vom Staat und für die Armee variieren das Spielgeschehen. Und auch die Infrastruktur der eroberten Gebiete darf nicht außer acht gelassen werden: Die Finanzen müssen verteilt werden, Steuern erhoben, Märkte geschaffen, Kirchen und Burgen errichtet werden. Seltsam nur, daß alle Optionen, die die Ökonomie betreffen, nur einmal im (Spiel)Jahr getroffen werden können. Noch seltsamer sind die Entscheidungskriterien des Computers: Während die Computerlords in jedem Spielzug zwei neue Gebiete für sich verbuchen, hat es der menschliche Mitspieler schwer, auch nur ein einziges, sei es auch nur ein neutrales Gebiet, mit seiner mobilen Armee zu erwerben. Selbst wenn die Hälfte der zum Spielbeginn vorhandenen 100 Soldaten ins fremde Land geschickt wird, ist zu 50% mit einer Niederlage zu rechnen. Die Folge: Schon nach wenigen Runden ist die eigene Armee meist aufgerieben.

Zwar soll per Menü die Feindaufklärung dafür sorgen, einige Informationen über fremde Regionen in Erfahrung zu bringen, doch dieser Geheimdienst erweist sich als keiner – meistens ist die feindliche Truppenstärke schlicht „unbekannt". Für gelungene Abwechslung im Eroberungsfrust sorgen da solch hinterlistige Optionen wie „Meuchelmord", „Anschlag" oder eine „Allianz", die einen der Gegner in Sicherheit wiegen soll.

Da jedoch das Gros des Spielgeschehens und damit der ganze Spaß von der Zugtaktik im Eroberungsfight abhängt, wird das Game nur mit mehreren menschlichen Mitspielern so richtig unterhaltsam, mit vier Leuten kann man sich gar Stunden an Feudal Lords fürstlich erfreuen.

Jedenfalls dann, wenn man die weiteren Schnitzer der Programmierung in Kauf nimmt: Nach Spielende stürzt der Amiga zuweilen kurz ab; der elend lange Vorspann (nur Namen, keine Grafik) kann **nicht** abgebrochenen werden, der Titelsound mit imitierter Blockflöte klingt nach Schulchor in der Grundstufe, und die Gesichter der Lords sind diesen Blockflöten nicht unähnlich. ...

Michael Suck

Grafik	7
Sound	3
Spielaufbau	7
Motivation	5
Preis/Leistung	5

IM BLICKPUNKT
Run for your Wife – oder: Wer zu lange Fußfels guckt . . .



CORE DESIGN schlägt wieder zu. 8bit-Ideen umgesetzt für Amiga & ST – das ist 'ne feine Chose. Mit CHUCK ROCK hat man sich des guten, alten Freds erinnert, der Wilma und anderen Mitmenschen oft das Leben schwermachte. Der Held dieser Steinzeit-Geschichte ist besagter Chuck, der von der Glotze abgelenkt, seine Gattin an den schmierigen Girl-Fänger Gary Gritter verliert. Es ist nicht Garys Charme, sondern seine Pompfe, die die Gattin „gefügig" und „willenlos" (= bewußtlos) macht. Dies in Kürze der Beginn von „Chuck Rock's Advanced Fight Trainer"...



CHUCK ROCK

System: Amiga (angeschaut), ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Steintaler, **Hersteller:** Core Design, Derby-on-Stone, Albion, **Muster von:** Rockford Boulderclay, England.

Was dem einen recht ist, mag Chuck gar nicht - die Frau iss wech. Die Umstände, die dazu führten, werden in einem herrlichen Intro zum Game **CHUCK ROCK,** welches ich hier antesten möchte, dargestellt:

Das hat man nun davon! Chuck hängt stundenlang in seinem Einzimmer-Stein-Apartement und verfolgt die Nachrichten. Danach gibt's Fußfels -live, das will er nicht verpassen. Die Bierbüchsen stapeln sich schon, weitere leere werden auf den Antennen-Vogel geworfen. Das machte man halt damals so. Läßt das Federvieh die Flügel hängen (Krämpfe !), so muß es erneut aktiviert werden.

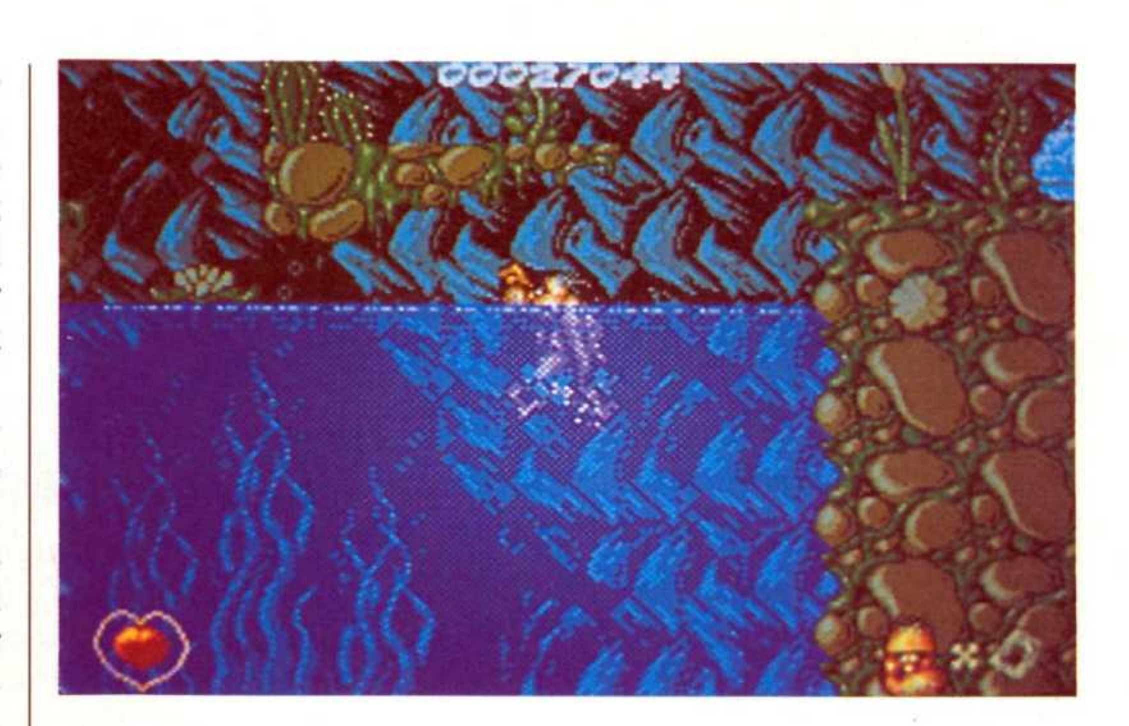
Nun gut, in der Zwischenzeit nimmt das Drama seinen Lauf: Ophelia (die Gattin) hängt Chucks Wäsche auf. Gary (der Spanner) beobachtet die Szene. Sobald die Gelegenheit günstig erscheint, schleicht er sich von hinten an und haut zart, aber bestimmt auf des Weibes Kopfe. Hernach wird sie abgeschleppt. Chuck muß seinen Stone-Sessel verlassen, um seine Angetraute zurückzuholen. Doch: Der Schurz iss weg, der seinen Pürzel decken soll. So schleicht er hintern Busche und bastelt sich 'ne Öko-Levi's...

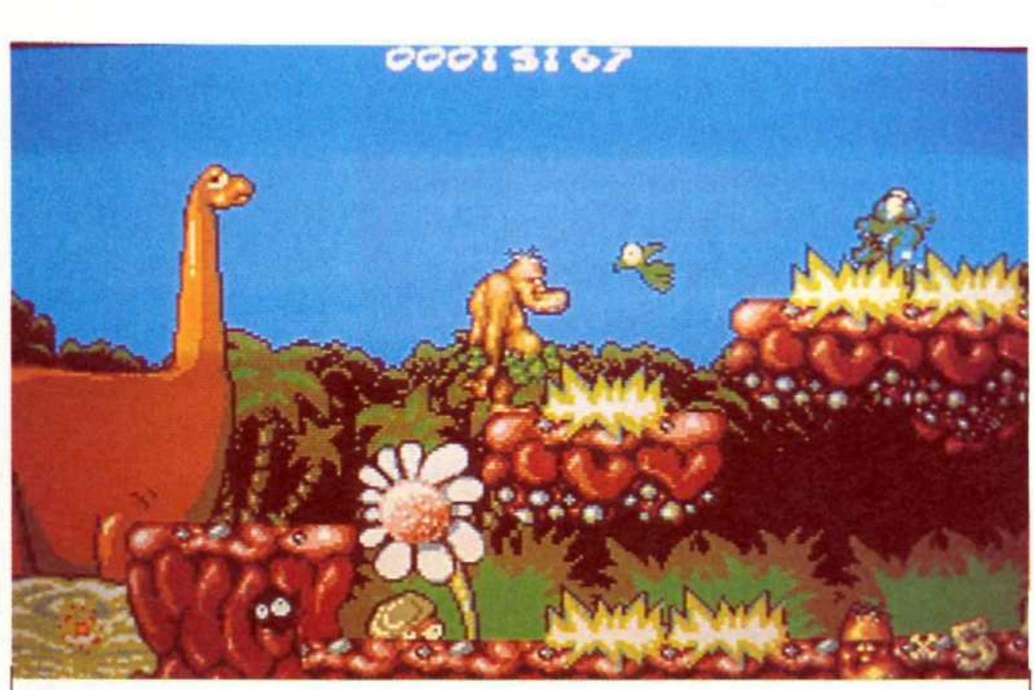
Alsbald erkennen wir unseren Helden im Parallax-Scrolling der ersten Level. Noch keine Spur von Weib & Lover. Er kämpft sich durch die Fantasy-Welt, indem er zunächst mit seinem Bierbauch reihenweise Aliens (in Form von Tieren) von den Plattformen rammt. Später kann der Wild-Stein-Held auch Steinchen aufnehmen, um damit zu werfen. Eine Waffe, die sehr nützlich ist.

Chuck hat lediglich drei Leben (zu wenig für meinen Geschmack !), die rechts unten im Screen dargestellt werden. Seine Energie wird (links unten) in Form eines Herzens angezeigt. Mit Dino-Schinken und Mini-Herzchen kann er seine angeschlagene Gesundheit (Berührung mit dem Viehzeug) verbessern.

Der arme Bursche scheint bis ans Ende der Welt gehen zu wollen, muß er sich doch durch Dschungel, Eiswelt oder Höhlensysteme quälen. Des weiteren fällt er des öfteren mal ins Wasser. Dort muß er schleunigst wieder raus, denn es lauern zusätzliche Gefahren...

CHUCK ROCK ist ein grafisch gutes Game. Die Vielzahl der hübsch gezeichneten Tiere - Dinos, Quallen,





Dickbauch Chuck sucht sein Weib.

Krebse, Riesenfrösche, Baby-Krokodile u.v.a.m. - unterstreichen den Comic-Charakter dieses Spiels. Manche der Tiere, wie der Pterodaktylus (Flugechse), sind nützliche Freunde in der Not. Der Vogel trägt ihn auf Adlersschwingen zur nächsten Plattform. Hängt Chuck mal fest, kann Clive, ein Krokodil, helfen: Stand auf Schwanz, Wurf auf Kopf = Sprung nach oben. Brian der Brontosaurus trägt ihn ein Stück des Weges, während Sylvia die Schnecke sich zur Brücke ausrollt, damit er größere Distanzen überwinden kann...

Hoffen wir, daß bald die fertige Version bei uns vorliegt. Die Redaktion kam recht schnell zum Schluß: „CHUCK ROCK - das könnte was werden!"

MANFRED KLEIMANN



Hi!

Mit 'ner Ananas auf die Bahamas – da hätte ich jetzt tierisch Bock drauf! Stattdessen sitze ich hier und schreibe das allmonatliche Konvertierungs-Vorwort, während der Regen – immerhin fast lautlos – auf die Fensterscheibe neben mir tropft. Ebenso tropft auch die Nase unserer Layouterin. Der einzige Tropfen, der uns diesen Monat wirklich Freude bereitet, ist wohl der edle am ersten Mai! Ihr aber könnt Euch auf noch mehr freuen: Turrican II für den C-64 ist da! Und alle STler können nun endlich Bekanntschaft mit dem Superweib Elvira machen. Es lohnt sich also, die nächsten Seiten eingehend zu studieren! So long! Es grüßt Euch aus dem verregneten Eschwege

SANDRA

Inhalt **Seite**

CURSE OF THE AZURE BONDS

System: Atari ST (Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

Ein Fluch verfolgt Euch. Mystische blaue Symbole auf Euren Armen leuchten plötzlich, scheinen lebendig zu werden und zwingen Euch zu allerlei üblen Handlungen. Die sorgen prompt dafür, daß Ihr, die Retter der Stadt Phlan, ungnädig aus dem Dorf Tilverton vertrieben werdet. Nach und nach erfahrt Ihr, daß eine unheilvolle Allianz von fünf Bösewichten Euch die Male beigebracht hat. Einem nach dem Anderen müßt Ihr die Macht brechen, um wieder frei und anerkannt zu werden – und das Land der Moonseas erneut von Tyranthraxus samt Verbündeten zu befreien.

SSIs zweites *AD&D*-Rollenspiel, Curse of the Azure Bonds, liegt nun auch auf dem ST vor. Als Erstes fallen die lieblosen 3-D-Grafiken und Musik auf – sie sind weder SSI- noch ST-Standard. Atmosphärisch dicht bleibt das Ränkespiel dagegen bis zum letzten Showdown. Zahlreiche kleinere Handlungsstränge überrraschen und zwingen zu taktischen Experimenten. Schade nur, daß die vier Hauptkämpfe fast unmöglich schwierig sind. Anfänger sollten sich auf jeden Fall an den Vorgänger *Pool of Radiance* halten. Für abgebrühte Kämpen ist Curse aber allemal ein Muß!

■ *Eva Hoogh*

Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

ULTIMA VI:

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Origin, Texas, USA, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

Breit grinst der strahlende weiße Held. Die furchterregende Gargoyle, rotes Monster aus einer anderen Dimension, liegt sterbend darnieder. Packungsbild und Titel deuten es an: In Origins sechstem und bislang letzten Teil der Ultima-Serie, The False Prophet, ist nicht alles so, wie es zu sein scheint. Ihr zieht in diesem Mega-Rollenspiel mit mehreren, zu rekrutierenden Freunden durch Britannia. erforscht das Land, befragt die Leute und löst das Rätsel um die geheimnisvoll-bedrohlichen roten Invasoren. Was hat es mit den Gargoyles wirklich auf sich und was suchen sie im Reich von Lord British?

Die C 64-Umsetzung ist den Texanern hervorragend gelungen. Kaum zu glauben, welchen Detailreichtum der kleine Commodore hergibt! Aus der typischen Vogelperspektive kann man das Wesentliche gut erkennen. Musik und Geräusche sind sauber übertragen worden, einzig die Disketten- bzw. Seitenwechselei hemmt den Spielfluß etwas. Ihr braucht drei beidseitig formatierte Disketten, denn von den Originalen läßt sich nicht spielen. Der stattlichen Pakkung liegen noch eine ausführliche, dreisparchige Anleitung, das umfangreiche englische Handbuch, sowie eine bunt bedruckte Stoffkarte Britannias und ein „Moonstone" bei. Unbedingt zugreifen! ■

Eva Hoogh

Grafik	10
Steuerung	8
Handlung	12
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

THE HUNT FOR RED OCTOBER

System: Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80/100 Mark, **Hersteller:** Grandslam Entertainment, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Auch bei der Konvertierung gilt: Nicht überall, wo „Roter Oktober" draufsteht, ist auch Roter Oktober drin. HUNT FOR RED OCTOBER aus dem Hause GRANDSLAM hat nichts mit der schon länger existierenden Simulation zu tun, sondern es handelt sich hierbei um ein Action-Game, das eng an den Film angelehnt ist. Diese Action-Variante lag uns zuerst für den guten alten C-64 vor und konnte keine rechte Begeisterung aufkommen lassen. Jetzt können sich auch ATARI-ST- und PC-User über dieses Game ärgern, denn was hier zum Preis von 80 bzw. 100 Mark angeboten wird, geht hart an die Grenze der Unverschämtheit.



Uralte Story, uraltes Gameplay, gepaart mit einer Grafik, die man auf dem C-64 noch durchgehen lassen konnte, die aber für die beiden anderen Systeme nur das Prädikat „mangelhaft" verdient hat. Dazu kommen dann noch Ladezeiten ohne Ende, wobei man sich nur fragen kann, was denn da geladen wird, denn das bißchen müßte doch eigentlich auf einmal zu laden sein. Ein Game, das weder U-Boot-Atmosphäre noch Spaß aufkommen läßt und zu einem solchen Preis .... was soll das??? ■

Dirk Fuchser

Wertung	
Grafik	4
Sound	3
Spielverlauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	1

WARLORDS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Strategic Studies Group, Australien, **Muster von:** Hersteller.

Aufgemerkt, Ihr Strategen, die Ihr im Besitz eines Amigas mit 1 MB Speicherkapazität seid. WARLORDS von der STRATEGIC STUDIES GROUP ist genau das Richtige ür alle Hobby-Feldherren. Ähnlich wie bei dem schon lange im Verkauf befindlichen Brettspiel „Risiko" muß man auch hier eine aggressive Expansionspolitik betreiben. Es geht darum, Städte zu erobern und zu halten, um die sieben anderen Parteien zurückzudrängen. Die Rolle der sieben anderen Heerführer kann entweder durch andere Mitspieler übernommen werden, oder in Ermangelung dieser springt der Computer ein. Die Grafik des Ganzen ist besser als bei der zuerst veröffentlichten PC-Version, der Sound ist sogar sehr viel besser. Die Marschgeräusche, die, je nachdem welche Einheiten man gerade bewegt, unterschiedlich sind, waren auf dem PC überhaupt nicht zu hören. Schade nur, daß die Anleitung in Englisch ist, was einen davon abhält dieses eigentlich wichtige Dokument durchzulesen.



Otti, Cruiser und ich wollten eigentlich nur „mal kurz reinschauen" und haben dann Stunden mit diesem Game verbracht. Diese Tatsache spricht eigentlich schon Bände. Allen Strategen sei dieses Game allerwärmstens empfohlen. ■

Dirk Fuchser

Wertung	
Grafik	9
Anleitung	8
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

CROWN

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Komisch bis Comic-artig geht's bei CROWN zu. STARBYTE hat sich an ein Thema gewagt, das leider etwas veraltet ist. Schön eigentlich nur, daß dieser *Kampf-um-die-Defender-Crown* mit lustigen Gesellen vonstatten geht. Der Teddy aus Rußland ist ebenso nett wie Koonibert aus Engeland oder Svensson aus Schweden. Na ja, diverse Jungs proben den Aufstand, um letztendlich die eigene Koronation feiern zu können. Doch: Bis der Orb zum Schwerte und die Krone aufs Haupt kommen, versucht man sich in „Qualifikationsrunden" um die Weltmeisterschaft...

Den englischen Vertreter traf ich beim Mächtigkeitsspringen la *Track & Field,* bei dem *Daley Thompson* sicherlich als Parcoursplaner mitwirkte. Leider Gottes stürzte das Programm – ich habe die ST-Version vorliegen – dreimal ab (kann aber auch an unserem Gerät gelegen haben). Der „alte" Schwede im Gummiboot war da schon zäher – er blieb im Rechner. Mit „Svensson" (ich taufte den Kerl so) ging ich dann schließlich ins Rennen um die Krone. Zusatz: Im Gegensatz zu den Amiga- und PC-Versionen hat der ST-Vertreter den Cheat gleich eingebaut – unendlich viele Leben. ■



Manfred Kleimann

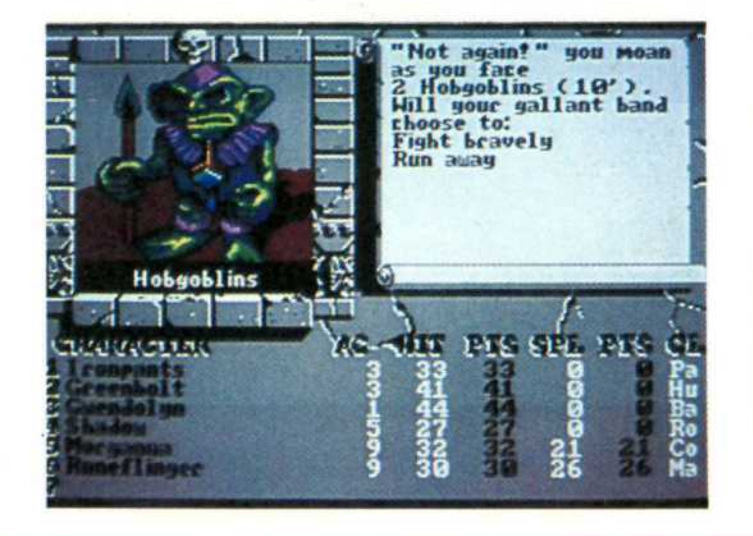
Grafik	7
Sound	10
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

THE BARD'S TALE III

System: PC (512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Daß ich *den* Tag noch erleben darf! Die Mauer fällt, mein Feigenbaum wächst, und THE BARD'S TALE III: THIEF OF FATE erscheint für den PC! Vorbei die wöchentlichen Anrufe bei ELECTRONIC ARTS, zur Seite mit den Festplatten mordenden Mammutspielen, hier kommt ein Klassiker. 3-D-Sicht, Dutzende von Rätseln, Monstertypen und Dungeonlevels sowie 125 Zaubersprüche warten auf Euch. Bis zu sieben Charaktere aus ebenso vielen Rassen ziehen los, um die Sechs Städte und das Land vom irren Gott Tarjan zu befreien. Nicht nur der namensgebende Barde und der Dieb sind wichtig, auch Kämpfer und Zauberer (von denen es jetzt alleine sechs Klassen gibt) finden Verwendung ...

Der übersichtliche Bildschirmaufbau leidet auch unter CGA nicht, doch sind die animierten Grafiken im EGA-Modus ansehnlicher. Die Kampfrunden lassen sich jedoch nur per Text bestimmen bzw. verfolgen. Die Tastenbefehle sind logisch und leicht erlernbar, doch man kann auch die Maus benutzen. Die Bardenklänge sind auf Soundkarten schön stimmungsvoll.



Seien wir ehrlich: Es gibt Größeres, Schöneres und den *SSI*-Rollenspielen kann unser Evergreen technisch nicht das Wasser reichen. Dafür ist er auch ohne Festplatte und Maximalkonfiguration schmerzlos spielbar, macht einen Heidenspaß und läßt wochenlang die Köpfe rauchen. Ein Muß für jede Rollenspielsammlung! ■

Eva Hoogh

Grafik	6
Steuerung	8
Story	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9

HARD DRIVIN' II

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Und hier noch 'n Nachfolger des Nachfolgers des Nachfolgers: Am Anfang war das Ei, dann das Huhn, dann kam *Hard Drivin'* in die Spielhalle, danach auf den Heimcomputer, dann gab's *Race Drivin'* für die Automaten, doch statt 'ner Umsetzung erschien nur die Verbesserung HARD DRIVIN' II für den Amiga. Tja, und nun gibt's das Letztgenannte endlich für den Atari ST! Die Spielhandlung auf einen Blick: Ganz wie bei einer Carrera-Rennbahn muß der Spieler als Rennwagenpilot durch einen Parcours fahren, der mit Loopings, Steilkurven und Sprungschanzen gespickt ist. Die Neuerungen des zweiten Teils: Entfernte Bugs, ein Zwei-Spieler-Modus für *zwei* Rechner, gleich *fünf* statt nur einer Strecke und sogar noch ein Streckeneditor! Der Motivationsschub durch diese neuen Features bescherte der Amiga-Fassung einen Hitstern – beim ST kann man ihn noch leichter vergeben. Zwar sind die (schon früher spärlichen) Soundeffekte noch ein bissel kratziger geworden, doch dafür brilliert die ST- gegenüber der Amiga-Fassung mit einer ungleich schnelleren Animation der Vektorgrafik. Da kann man nur sagen: Zugreifen! ■



Michael Suck

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10



ELVIRA – MISTRESS OF THE DARK

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Horrorsoft/Accolade, Birmingham/London, **Muster von:** Hersteller, **Besonderheit:** komplett in Deutsch.

Die folgenden Bemerkungen haben nichts mit, aber rein gar nichts mit der ST-Version von ELVIRA – MISTRESS OF THE DARK zu tun. Ich kann nur nicht verstehen, weshalb Peter in ASM 3/91 derart vom HORRORSOFT-Produkt zum Schwärmen getrieben wurde. Die Zeiten von *Robin of Sherwood, Gremlins, Seas of Blood, Buckeroo Banzai* oder *Personal Nightmare* sind leider vorbei.

Bei ELVIRA handelt es sich um ein reines Klick-Adventure, bei dem die Action-Sequenzen – in Form von Säbel-Einlagen – derart im Vordergrund stehen, daß man als „Normal-Abenteurer" schlichtweg verzweifelt. *Mike Woodroffe* und seine „Gang" sind meiner Meinung nach hier etwas zu weit gegangen. Die



modische Komponente der Kollektion Frühjahr 1991 überzeugte mich nicht. Meine subjektive Einstellung gipfelt in der Tatsache, daß dieses herrliche Grafik-Adventure ohne die Fights spiel-, weil lösbarer wäre. Wem nutzt schon eine „Kopfnuß" oder eine Komplett-Lösung, wenn er sich mit den dämlichen Dämonen und Rittern rumschlagen muß? Parallelen zu *Personal Nightmare* sind zu erkennen. Doch: Gerade die „Examine"-Funktion ist nur „begrenzt" nutzbar. Ein Spiel für Fans der feschen Elvira. . . ■

Manfred Kleimann

Grafik	11
Steuerung	7
Handlung	9
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	6

PGA TOUR GOLF

System: Commodore Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Wer Golf-Fan ist und zufällig „nur" einen Amiga sein Eigen nennt, der hat wohl in letzter etwas neidisch auf alle PC-User geblickt. Die konnten ihm nämlich mit PGA TOUR GOLF von ELECTRONIC ARTS und *Links* von *U.S. Gold* zeigen, was Golfsimulationen vom Allerfeinsten sind, während sich der Amiganer mit dem Uraltklassiker *Leaderboard* begnügen mußte. Doch nun gibt es das EA-Werk auch für den großen Commodore, und ich muß sagen, es überraschte mich äußerst angenehm.

Genau wie bei der MS-DOS-Version bietet diese Fassung vier verschiedene Kurse, auf denen entweder geübt, oder ein Turnier mit bis zu vier menschlichen Golfern abgehalten werden kann. Vor jedem Loch wird eine Übersicht des



Kurses gezeigt – aus der Luft! Das sieht toll aus, ist auf dem Amiga aber leider etwas lahm. Macht aber nichts, denn dieses Schmankerl tut überhaupt nichts zum eigentlichen Spiel bei. Ansonsten ist die Amiga-Version mit der Urfassung absolut identisch: Sie beinhaltet dieselben Features, bietet denselben Spielspaß und ist ganz einfach phantastisch. Congratulations, Electronic Arts, you beat Leaderboard! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	10
Sound	6
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11



PANZA KICK-BOXING

System: IBM-PC (Stick und Hard-Platte sollten schon im Hause sein), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst, **Besonderheit:** Zwei-Spieler-Option.

Thai- oder Kick-Boxen, iss ja egal wie 88. Wichtig ist: „Fair geht vor!" Ansonsten „gehen die Lichter aus". Dies – in anderem Zusammenhang wußte auch Bernd (in ASM 1/91) über ein hervorragendes Kampfsportspiel zu berichten. PANZA KICK-BOXING aus dem Hause LORICIEL liegt mir nun auch in der PC-Fassung vor. Ich muß sagen, es hat nichts von dem Flair, der Originalität und der großartigen Animation gegenüber den anderen 16bittern eingebüßt. Nee, denn der Sound (über AdLib) ist allerliebst.

Nachdem wir unseren barbrüstigen „Boxer" ausgewählt und ihm ein paar Training-Sessions verpaßt haben, wird er als Debutant ins Rechteck geschickt. Der Ring(?)-Richter ermahnt beide Jungs zu fairem Schlag- und Trittabtausch. Aber: Bei den nächsthöheren Profis kann's schon mal hart zur Sache gehen; da wird manchmal in die Ei.... ngeweide (sorry, iss mir rausgerutscht!) getreten. Schluß ist dann, wenn wir den Computer-Heini oder einen Mitspieler auf die Bretter geschickt oder selbst einen K.O. erlebt haben. Remember Bernds „Wenn die Lichter ausgehen"?



PANZA KICK-BOXING ist auch auf dem IBM-PC ein ausgezeichnetes Game. Aber: Festplatte und Stick sollten vorhanden sein! Jota-Manko: Die Grafiken sind geringfügig schlechter als bei den anderen 16bit-Verwandten... ■

Manfred Kleimann

Wertung	
Grafik/Animation	9
Sound (AdLib)	10
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



SUBBUTEO

System: IBM-PC (Maus wär' zu empfehlen), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Zoo, Chalford, England, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

In ASM 12/90 berichtete ich Euch, daß SUBBUTEO Bernd und mir vor 12, nun mittlerweile 12,5 Jahren als „Brettspiel" in die Finger kam. ELECTRONIC Zoo hat diese Idee aufgegriffen und nun die IBM-PC -Version aufs Feld geschickt. Subbuteo wird nach den sogenannten „F.I.S.A."-Regeln (Federal International Subbuteo Association) gespielt. Es gibt gar Weltmeisterschaften. Unsere Computer-Helden auf Toffee-Fee-Basis werden nun hin und hergeschnipst nach allen (unverständlichen) Regeln des Kitschs.

Die Computer-Variante – zumindest bei PC – wollte erst gar nicht so recht gehorchen. Das Laufwerk machte seinem Namen alle Ehre: Nichts „lief", nichts „werkelte". Dies lag vornehmlich an dem Programm itself. Nach einiger Überredungskunst unseres IBM-Fachmanns Michael Umbach krichten mir dat Ding zum Laufen...

So bemühte ich mich allerliebst, die Mannschaft zusammenzustellen, die Farbe der Wäsche zu bestimmen, um endlich mit meinen in Mafia-Beton gegossenen Jungs loszulegen. Im Game geht es darum, mit Fingerschnipps die Jungs in günstige Positionen zu bringen, um danach einen Torschuß zu wagen. Dies hört sich ebenso schwierig an, wie es tatsächlich auch ist. Die Konfusion ist perfekt, wenn man es mit den Cursor-Tasten + CTRL angeht. Der Stick muß her...



Der Spielfluß will bei mir einfach nicht so recht aufkommen. Vielleicht stell' ich mich einfach zu blöd an (kommt öfter vor). Doch: Auch andere Knaben haben's mir bestätigt: Dies war nichts, Electronic Zoo! ■

Manfred Kleimann

Wertung	
Grafik/Animation	7
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	4
Preis/Leistung	4



M.U.D.S.

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen; Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Ab sofort dürfen auch alle AMIGANER im Dreck wühlen. Mit M.U.D.S. Ihr müßt in dieser „Sportsimulation" ein Chaotenteam von fünf unfreiwilligen Spielern möglichst durch eine M.U.D.S-Saison bringen und am besten noch die „Schüssel" gewinnen.

Das Ganze ähnelt dem American Footbal, ist aber weitaus brutaler und macht deswegen gleich dreimal soviel Spaß. Störende Regeln gibt es kaum. Alles und nichts ist erlaubt, um den Flonk (Saurier-ähnliches Tier) in den Eimer (das Tor) zu bekommen. Vorsicht heißt's bei den Wassergräben, in denen ein gefräßiger Hai lauert.



Neben dem Actionpart bietet M.U.D.S noch einen kompletten Managerteil, in dem der Spiel sein taktisches Können untrer Beweis stellen muß.

Unterschiede zur PC-Version gibt es praktisch keine. Die hervorragenden Grafiken haben nichts an Ihrer Brillanz eingebüßt, und die animierten Kämpfe der Spiele sorgen für so manchen Lacher. ■ *Michael Jordan*

Wertung	
Grafik/Animation	10
Sound: (Titel) 11/ (FX)	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	**349.-**
Sega Games Sonderangebote ab	**49.-**
Adapter deutsch/japan	**49.-**
Arcade Power Stick	**109.-**
Aero Blasters	99.-
Ambition of Caesar	**119.-**
Arrow Flash	99.-
Atomic Robokid	**109.-**
Batman	99.-
Battle Squadron	**119.-**
Budokan	**109.-**
Burning Force	**99.-**
Competition Pro Sega 16 Bit	59.-
Darius II	**139.-**
Dynamite Duke	**99.-**
E-Swat	79.-
Elemental Master	**99.-**
Fire Shark	99.-
Granada	99.-
Heavy Unit	109.-
Hell Fire	99.-
I love Mickey Mouse	99.-
John Madden Football	109.-
Klax	99.-
Lakers vs Celtics	109.-
Magical Hat	**99.-**
Phantasie Star II (engl)	**109.-**
Phelios	**99.-**
Popolous	**109.-**
Strider	**99.-**
Super Shinobi	79.-
Thungerforce III	**99.-**
Zany Golf	109.-

SEGA GAME GEAR 299.-

Artikel	Preis
Dragon Crystal	69.-
Super Monaco GP	69.-
Wonderboy	69.-

GAMEBOY

Artikel	Preis
Game Boy incl.Tetris dt.	**139.-**
Light Boy	79.-
Tragetasche (Hard Case)	49.-
Baloon Kid dt.	49.-
Burai Fighter Deluxe dt.	49.-
Golf dt.	49.-
Kwirk dt.	49.-
Qix dt.	49.-
Pinball-Revenge of the Gator dt.	49.-
Solar Striker dt.	49.-
Spiderman dt.	49.-
Super Mario Land	49.-
Tennis dt.	49.-
Wizard and Warriors dt.	49.-

ATARI LYNX

Artikel	Preis
Grundgerät	**269.-**
Blue Lightning	**59.-**
California Games	59.-
Chips Challenge	59.-
Electrocop	59.-
Gates of Zendocon	**59.-**
Gauntlet III	79.-
Klax	79.-
Slime World	79.-
Pacman	79.-
Paperboy	79.-
Roadblaster	**79.-**
Robosquash	**79.-**
Xenophobe	79.-
Zalor Mercenary	**79.-**

C 64 Disk

Artikel	Preis
Bards Tale III	59.-
Battle of Napoleon	69.-
Buck Rogers	**69.-**
Champions of Krynn	**75.-**
Dragon Wars	49.-
Dragonstrike	**69.-**
Gunship	49.-
Int. 3D Tennis	**49.-**
Microprose Soccer	**49.-**
Panzerstrike	69.-
Pirates	**49.-**
Puzznic	**49.-**
Rick Dangerous II	**49.-**
Rings of Medusa	**49.-**
Sim City	**59.-**
Soccer Mania	**49,-**
Turrican	39.-
Ultima V	**69.-**

IBM

Artikel	Preis
Bards Tale III	**89.-**
Centurion Def. of Rome	**79.-**
Elvira	119.-
Flight IV dt.	**159.-**
Flight of the Intruder	109.-
Hard Nova	89.-
Imperium	89.-
Ishido	**89.-**
Jones in the fast Lane	**89.-**
Larry III kompl. dt.	**109.-**
Lightspeed	**109.-**
Loom dt.	**89.-**
Lords of the Rings	**109.-**
Midwinter	**79.-**
Mig 29 Fulcrum	**109.-**
Might and Magic II	99.-
Quest for Glory II	**109.-**
PGA Golf Tour	**79.-**
Ports of Call	99.-
Railroad Tycoon	**109.-**
Red Baron	109.-
Silent Service II	**99.-**
Space Quest III kompl. dt.	**99.-**
Space Quest IV	**129.-**
Transworld	89.-
Team Yankee	99.-
Test Drive III	89.-
Their finest Hour	**89.-**
The Secret of Monkey Island dt.	**89.-**
Ultima VI	**99.-**
Wing Commander	99.-
Wing Commander Missions	49.-
Wolfpack	109.-
Zeliard	69.-
ADLIB Sound Card	**279.-**
Soundblaster	**379.-**

AMIGA

Artikel	Preis
Ram auf 1 MB inkl. Uhr	**119.-**
A-10 Tank Killer	99.-
Buck Rogers	**79.-**
Cadaver	79.-
Captive	**69.-**
Chaos strikes back	79.-
Curse of the Azure Bonds	89.-
Dragon Wars	**79.-**
Elvira	89.-
F 16 Mission Disk II	**59.-**
F 19 Stealth Fighter	**89.-**
Great Courts 2	**79.-**
Harpoon	89.-
Indianapolis 500	79.-
Invest	79.-
Ishido	75.-
Larry III	109.-
Legend of Fairghail	89.-
Lemmings	**69.-**
M1 Tank Platoon	89.-
Midwinter	89.-
Mig 29 Falcrum	**109.-**
Might and Magic II	89.-
On the Road	79.-
Pirates	79.-
Pool of Radiance	**75.-**
Sim City	89.-
Speedball II	**79.-**
Team Yankee	89.-
Their finest Hour	**89.-**
Trans World	79.-
Turrican	**59.-**
Ultima V	**89.-**
Unreal	**109.-**
Wild West World	109.-
Wings	**89.-**
Wolfpack	89.-

Ankündigungen März

Titel	System
Monkey Island	Amiga
Dungeon Master	IBM
Betrayal	Amiga/IBM

Weitere Spiele und Neuheiten für C-64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, SEGA Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel.: 0 89 / 5 02 24 46, Fax: 0 89 / 5 02 67 67
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel.: 09 11 / 20 30 28

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU
Versandzentrale Drygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel.: 0 89 / 78 60 44, Fax: 0 89 / 78 60 45

0 89 / 78 60 44

THE BARD'S TALE III

System: Amiga (512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Electronic Arts sputet sich. Nachdem nun endlich die PC-Version von The Bard's Tale III – Thief of Fate fertig ist, mochte man auch die Amiga-Fans nicht länger warten lassen. Die Dürreperiode ist vorbei, es kann dem miesen Pseudo-Gott Tarjan an's Leder gehen. Selbstverständlich lassen sich die Helden aus Teil I und II des Rollenspiel-Epos importieren, ebenso Eure *Ultima-* und *Wizardry*-Recken.

Sieben Kämpfer können sich auf den Weg durch die Wildnis, sechs Städte und zahlreiche Dungeons machen. Im Gegensatz zu neueren Abenteuern gibt es mehr Monster zu vertrimmen als Aufgaben zu erfüllen. Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch. Im Gegenteil. Für Anfänger hervorragend geeignet, sind massenhaft Winkel zu kartieren, Fallen zu überwinden und ist mit Zaubersprüchen und Gegenständen zu experimentieren.



In würdiger Folge von EAs *Dragon Wars* ist die Musik schön geworden und die Grafik feiner als die der EGA-Version. Indes falten sich die 3-D-Bilder arg beim Bewegen. Das ist des Amiga unwürdig! Wie beim PC lassen sich Gebäude allerdings nur per Maus betreten – warum, wissen nur die Programmierer! Ein solides Vergnügen ohne Haken und Ösen, das jeder Rollenspieler haben sollte. ■ *Eva Hoogh*

Grafik	6
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9

KICK OFF 2

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Anco, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Karst.

Mal ganz ehrlich: Obwohl ich mit Sicherheit einer der größten Kick-off-Fans bin, so kann ich mitlerweile das Game nicht mehr sehen. Zumindest dann nicht, wenn irgendeine Data-Disk dafür oder aber eine Konvertierung – wie in diesem Falle – erscheint. Nun nämlich gibt es die PC-Version von Kick Off 2! Bevor alle PC-Besitzer Purzelbäumchen schlagen vor Freude, sollten sie jedoch diesen Test lesen, denn so meisterlich ist die Umsetzung nicht geworden.

Wie zu erwarten war, können nun nur noch ein bis zwei Spieler am Geschehen teilnehmen. Des weiteren ist es nun nicht mehr möglich, Tore abzuspeichern oder zu wiederholen. Auch gibt es keine verschiedenen Spielfelder, nur ein Standardrasen ist vorhanden. Sogar das Anschneiden eines Balles wurde weggelassen!

Diese Punkte lassen bei mir wirklich die Frage aufkommen, ob Anco seine Kunden leimen will, denn die Bezeichnung „Kick Off 1" hätte wahrlich besser gepaßt.

Leider ist auch das Gameplay etwas wirr, lassen sich die Teams mit dem Keyboard recht schwierig steuern. Gleiches gilt für Analog-Joysticks. ■

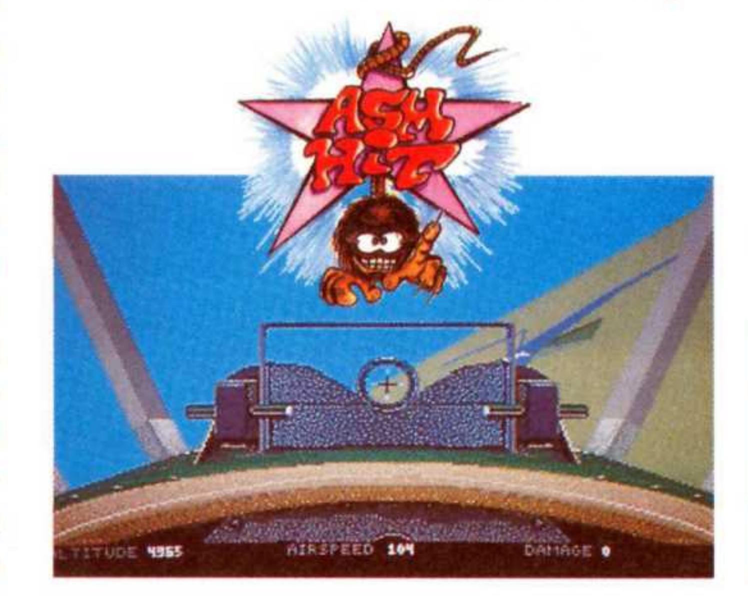
Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	6
Sound	3
Realitätsnähe	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

ACES OF THE GREAT WAR

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Zündung? Zündung! Kontakt? Kontakt! ... Und ab geht's mit Aces of the Great War ins unendliche Blau des Himmels. Mindscape hat mit der Umsetzung dieser Flugsimulation, die im ersten Weltkrieg spielt, nun auch die Palette der Amiga-Flugsimulatoren um ein gutes Stück erweitert. Hierbei wurde alles eingebaut, was eine Simulation zum Hochgenuß macht. Trainingsmodus, Luftkampf, längere Missionen und auch ein Strategiemodus sind im Eingangsmenü auswählbar. Zu allen diesen Punkten lassen sich dann noch eine Vielzahl von Parametern, vom Wetter über die Partei, die man spielen möchte, bis zum gewünschten Flugzeug einstellen. Außerdem wurde auch ein Zweispielermodus eingebaut, der packende Luftduelle ermöglicht. Grafik und Sound sind vom Feinsten, der Sound jedoch nur, wenn man über 1-MB-Speicherkapazität verfügt. Das Scrolling ist nicht ganz so sanft, wie man es von anderen Simulationen gewohnt ist, das tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch. Auch die Anleitung ist recht gelungen, ermöglicht sie dem Spieler die ersten Flugversuche schon nach kurzem Einblick in die Befehlsübersicht. Um das Programm in seiner ganzen Vielfalt genießen zu können, sollte man sie jedoch genau studieren. Ansonsten gilt: Aces of the Great War ist auch auf dem Amiga ein Hit. ■ *Dirk Fuchser*



Grafik	10
Sound (mit 1 MB)	11
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



CHIP'S CHALLENGE

System: Atari ST und C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM (16bit) und ca. 50 Mark für 8bit, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Chip, ein kleiner Computerfan, möchte in einem exklusiven Computerclub Mitglied werden. Doch Melinda – das Superhirn – verknüpft mit dem Beitritt eine schwierige Aufgabe, ohne deren Lösung Chip nicht aufgenommen wird.

Diese Aufgabe besteht darin, 144 Level zu durchstreifen und die dort versteckten Computerchips aufzusammeln. Sind alle Chips eingesammelt, müssen sie in ein elektronisches Sperrschloß gefügt werden, schon ist der Spieler eine Stage weiter.

Die Level werden zunehmend schwieriger, und ohne Hilfen wie Schlüssel und spezielle Schuhe hat der kleine Computerfreak keine Chance, die Puzzels zu lösen. Chip's Challenge ist ein tolles Programm, das auch auf dem Atari ST süchtig macht. Gegenüber der Amiga-Fassung gibt es keine Unterschiede, sieht man vom nervigen Sound mal ab. Enttäuscht hat mich allerdings die 8-Bit-Fassung: Der Spielausschnitt ist sehr klein, die Grafik könnte wesentlich besser sein, und der Spielablauf ist lahm.

Fazit: 16bit nach wie vor ein Hit, die C-64-Version mußte jedoch gewaltig abspecken. ■

Hans-Joachim Amann

	Atari ST/C-64
Grafik	**4/3**
Anleitung	**9/9**
Spielablauf	**10/8**
Motivation	**10/8**
Preis/Leistung	**10/8**



TURRICAN II

System: Commodore 64, **empf. VK-Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, 4000 Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

Wow. Das war ein gelungener Einstand! Nein, ich meine nicht die Pflichtrunde, die ich als neues Redaktions-Mitglied schweißen mußte, sondern mein erster Spiele-Test. TURRICAN II ist der Beweis dafür, daß die gute, alte Brotkiste noch lange nicht tot ist. Die Jungs von RAINBOW ARTS haben sich alle Mühe gegeben, das Game sauber auf den C-64 rüberzuziehen.

Nach umfangreicher Vorgeschichte (ich habe selten einen so langen Vorspann gesehen), der zudem mit flotter Musi von Markus Siebold unterlegt wurde, geht es gleich zu Beginn in die vollen. Action total, massig Gegner, Bomben und Insekten – da hilft oft nur der Druck auf die SPACE-Taste (Smart Bomb !) oder die Verwandlung in den Kreisel (Stick nach unten + SPACE), die jederzeit möglich ist. Doch nicht nur Ballern, sondern auch Denken ist angesagt. An manchen Stellen kommt man nur durch einen Trick weiter. Saubere Grafiken, weiches Scrolling und gute SFX lassen über allzu deutliche Parallelen (*Giana Sisters*) schön grüßen.

Kurze Ladezeiten, knackige, herrlich animierte Endgegner, die vielen Extras, wie Laser, Streuschuß und kurzfristige Unverwundbarkeit und die Möglichkeit, High-Scores abzuspeichern (man drücke mal Feuer, wenn das Menü erscheint und lasse die Disk schreibgeschützt!), lassen nur einen Schluß zu: It's a Hit! ■

K.T.



Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



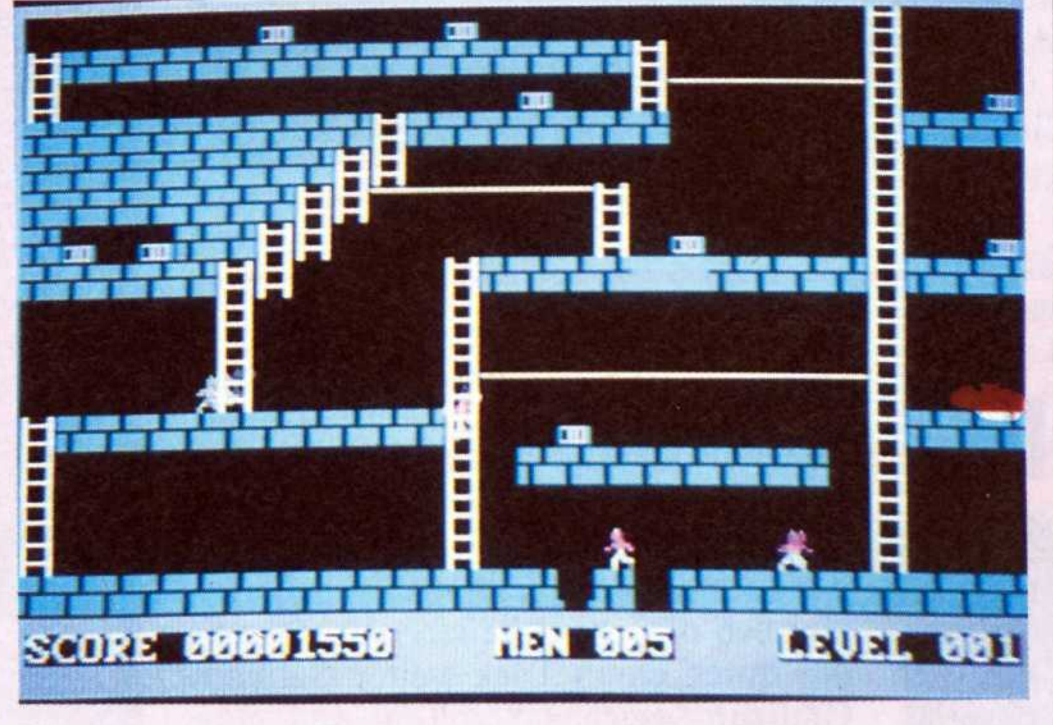
OLDIE IM MAI

Lauf, Jäger – lauf!

... Jäger, lauf-lauf-lauf! Ein volkstümlicher Evergreen, passend zum Monat Mai, vielleicht noch passender zu dem, was zur Zeit auf meinem Screen abgeht: LODE RUNNER. Ein schnelles, witziges und völlig unkompliziertes Gameplay à la Donkey- oder Crazy-Kong, und zudem einer der klassischen Vertreter der – damals wie heute – genialen Stein-auf-Stein-Konstruktionen. Und noch eins: Nebenwirkungen oder Gegenanzeigen bei Konsum jahreszeitlich bedingter Alkoholika wie Bockbier, Ur- oder Mai-Bock, aber auch -bowle sind nicht bekannt!

LODE RUNNER

System: IBM XT/AT und Komp./ Tandy (bei mind. 128K) mit 5.25„-Laufwerk, C-64, Apple Mac., **empf. VK-Preis:** ca. 70,-- DM, **Hersteller:** Broderbund, Kalifornien, USA, **Muster von:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich.



Ein Labyrinth, gemauert aus vielen, knabenhaft himmelblau colorierten Bauklötzchen, läßt ad hoc auf die einst so vertraute CGA-Grafik schließen. Wege und Gänge sind in mehreren Ebenen angeordnet, mit Leitern verbunden. Das Gameplay wird von wenigen Figuren bestimmt, einem Runner und drei Huntern.

Entstanden ist LODE RUNNER sozusagen in einer der ersten Stunden der Games-Software-Geschichte. Man könnte fast fragen, was eher da war: das Game oder das Spielprinzip. Nun, BRODERBUND kann Euch diese Frage mit Sicherheit beantworten. Fakt hingegen ist, daß dieses Spielchen im Zuge der Entwicklung für nahezu jedes erdenkliche System zu haben war. Während der vergangenen zwei Jahre wurde es dann still um Lode Runner – bis dieser Tage ...

Jetzt isses wieder da, mit allen Haken und Ösen, und verleitet einmal mehr zum neuen (alten) Spielerausch. Lode Runner ist, grob umschrieben, ein einziges Kopf-an-Kopf-Rennen. An den Anfang der Diskette haben die Jungs aus Amiland ein neckisches Intro gepackt, welches den Spielwitz in vollem Umfang vermittelt. Mit rasender Geschwindigkeit rennt, klettert oder hüpft unser Held den Huntern davon, bestrebt, die CGA-Labyrinthe abzuräumen, sprich: Bonusgegenstände aufzusammeln. Die Verstrickung von Leitern, Wegen und Abgründen, die den nicht minder flinken Huntern nebst zahlenmäßiger Überlegenheit schnellstes Handeln und Eliminieren des Lode Runners ermöglicht, zieht sich durch alle 150 (!) Level des Games und machen nicht zuletzt den eigentlichen Reiz des Ganzen aus.

Mal ganz ehrlich: drei gegen einen, das ist zwar weniger als einer gegen alle, aber viel mehr, als der beste Lode Runner auf Dauer verkraften mag. Da hilft oftmals nur noch der Griff in die Trickkiste: diese besteht in Reality aus den Feuerknöpfen am Joystick oder den Tasten 'Home' und 'PgUp' auf der Tastatur. Dann nämlich erleben die Hunter ihr blaues Wunder... Ja, schon damals war man so flexibel und hat sich auf das eventuelle Fehlen jeglicher Joysticks eingestellt. Dennoch kann ich niemandem anraten, Lode Runner über Tastatur bewältigen zu wollen, denn dann kommt echte Hektik auf. Doch das nur am Rande.

Was das Handling anbetrifft, hatte Broderbund schon damals Gefühl für den absoluten Durchblick: Eine Menueleiste am unteren Bildschirmrand sorgt für Klarheit: **(P)**lay für na, was wohl schon, **(S)**how zeigt die High-Score-Liste, **(C)**lear Scores radiert eingetragene (Best-)Leistungen aus, **(V)**ersion gibt Aufschluß über selbige, hier: V 3.0, etc.

Auch im Player-Modus befindet sich ein Unterverzeichnis, welches für Spielparameter geschaffen wurde. Hier kann man sich einen der 150 Level aussuchen und die Menge seiner Leben von einem bis zu dreistelligen Größenordnungen editieren. Fast hätte ich's vergessen: Nimmersättige haben zusätzlich die Möglichkeit, eigene Level zu kreieren, bzw. editieren – im 'Construction Kit', quasi. Abgesehen vom CGA-Outfit ist Lode Runner also immernoch top. Haufenweise Fun wünschen wir Euch mit dem Räuber-und-Gendarm-Evergreen im Techno-Stil – mit oder ohne Bock. ■

Matthias Siegk

Grafik	8
Sound	-
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

FIRMENPROFIL

Sun & Ocean – Strand & Sonne LAGUNA macht in NINTENDO

Was ist LAGUNA? Natürlich hat dieser Name nichts mit der Blauen Grotte tun. Das „Reisebüro" – unter der Leitung von Peter-Lutz Weiss – vermittelt Trips in die Fantasy-Welten von NINTENDO. Als Distributor hat man sich zunächst auf NES und GAME BOY eingeschossen. Seit Anfang Februar steht und werkelt die LAGUNA GmbH in Kelsterbach bei Frankfurt.



Peter Weiss hat die Leitung übernommen



Die sympathische Georgia präsentiert die Logo-Vorschläge

Seit 1/2/91 besteht die Company **LAGUNA GmbH.** In niegelnagel-neuen Räumen tummeln sich über 30 Angestellte. Ich hatte Gelegenheit, mich mit dem Leiter, **Peter-Lutz Weiss,** zu unterhalten.

„Warum ist man in den Konsolen-Bereich eingestiegen. Noch mehr Kohle für die Kelsterbacher 'Mutter'. 'Alles Bomico - oder was?'"

Mr White (mit zwei S) grinst nicht nur freundlich in meine Kamera, sondern hat die passende Antwort parat: „Der GAME BOY und das NES ist - wie man sieht - ein ideales Medium für eine etwas andere Freizeitgestaltung. Die Freaks lieben dies. Unser Hauptaugenmerk liegt auf den deutschen Anleitungen bei allen Produkten, obwohl die Verpackung stets in Englisch bleiben wird - Wiedererkennungs-Effekt nennt man das wohl. Ist auch einsichtig, denn die Titel übersetzt man ja schließlich auch nicht.

Unser Service beschränkt sich aber nicht nur auf die deutschen Handbücher - Mann, die Anleitung zu *Chase H.Q.* für GAME BOY mußt Du mal lesen - 'ne bessere gibt's gar nicht. Zusätzlich haben wir eine tägliche Hotline (15 bis 18 Uhr), die von den Usern genutzt werden kann.

Außerdem sei angemerkt, daß LAGUNA eine eigenständige Schwesterfirma der BOMICO GmbH ist. Für die uns angebotenen NINTENDO-Games besitzen wir die Exklusiv-Vertriebsrechte für Deutschland."
„Welche Jungs habt Ihr denn unter den Fittichen?", wollte ich wissen.

„Momentan sind Verträge mit TAITO, SUNSOFT, OCEAN, ELITE und INFOGRAMES unter Dach und Fach. Natürlich liegen wir nicht den ganzen Tag auf dem Bärenfell: Es gibt weitere, bekannte Hersteller, mit denen wir Verträge abgeschlossen haben. Die Namen nenne ich Dir aber noch nicht. Bäh!"

Die Frage, ob sich LAGUNA auch anderen Konsolen-Formaten zuwenden möchte, hätte ich eigentlich auch gar nicht stellen müssen, denn: „PC-ENGINE, CDTV usw. sind sicherlich très intéressant, aber wir gehen erstmal volle Pulle auf die NINTENDO-Entwicklung."
LAGUNA wird keine Hardware verkaufen bzw. distributieren. Für jedes defekte Game übernimmt man die Garantie. Dies gilt nicht für verklebte Cartridges, die man mitsamt GAME BOY unter die Dusche mitnimmt.
„Welche Erwartungshaltung hat LAGUNA? Ich meine, worauf bezieht sich der Enthusiasmus, möglichst viel Stoff abzusetzen?"
„Klar, daß wir erfolgreich sein wollen. Wer möchte das nicht? Aber ein Beispiel darf ich Dir geben", gab Peter mir zu verstehen, „TAITO hat mit einem Game in Europa ca. 150.000 Stück - in Englisch - an den Mann bringen können. Also - ein lohnendes Geschäft."

„Wie viele Titel werden bei Euch '91 rauskommen. Und: Gibt's schon ein paar Namen?"

„Unsere Produktpalette fürs laufende Jahr besteht aus 15 – 20 Spielen für NES und etwa 10 Games für den BOY. U.a. haben wir für NES **BUBBLE BOBBLE, PUZZNIC, WRATH OF THE BLACK MANTA, BATMAN - THE MOVIE** oder **GREMLINS II.** Für den Handheld nenn' ich mal ganz frech, aber fundiert **BATMAN - THE MOVIE** und **CHASE H.Q..** Dies ist allerdings erst der Anfang."

„Zeigt her Euer Logo! Und: Wer war für die grafische Gestaltung zuständig?"

„Mike Hille hat in der Anfangsphase als Grafiker für uns gute Arbeit geleistet. Das Logo selbst ist noch sehr neu. *Georgia* zeigt Dir mal, was wir an 'Varianten' draufhaben."

LAGUNA steckt voll in der Arbeit. Lassen wir die Jungs & Mädels mal für'n Moment in Ruhe. Wer mehr über das junge Unternehmen mit dem „türkis-frischen" Namen wissen möchte, kann sich an die PR- und Marketing-Abteilung wenden. Achtung: Kein Verkauf an Endverbraucher. Nur Tips über die Hotline. Tel: (06107) 7606-81/82.

MANFRED KLEIMANN



Was lange währt, wird endlich gut!?

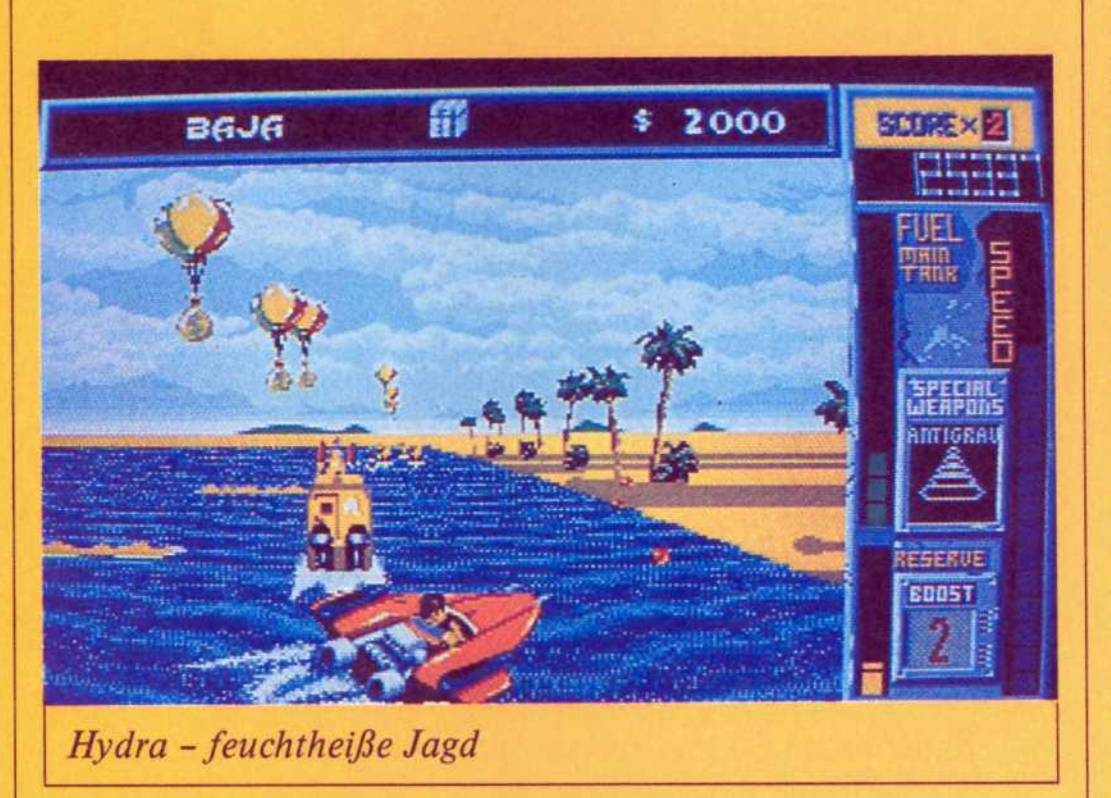
Schon vor ewigen Zeiten angekündigt und doch nie veröffentlicht, scheint es jetzt endlich soweit zu sein: DOMARK bringt die beiden Action-Games HYDRA und SKULL AND CROSSBONES für die gängigen Heimcomputer auf den Markt. Ersteres spielt in der Zukunft wo Terroristen den Himmel und die Erde unsicher machen. Streng geheime Unterlagen müssen von einem Ort zum anderen transportiert werden und genau das ist die Aufgabe des Players.

Im Cockpit eines schwimm- und flugtauglichen mit mächtigen Waffen bestückten Hydrajets rast der Spieler, ständig den Finger am Abzug, über Flüsse und Küstenstriche, um feindliche Boote, Hovercrafts, Zeppeline, Helikopter etc. zu eliminieren. Die Screenshots sehen ja nicht schlecht aus – wie das Gameplay sein wird, bleibt abzuwarten.

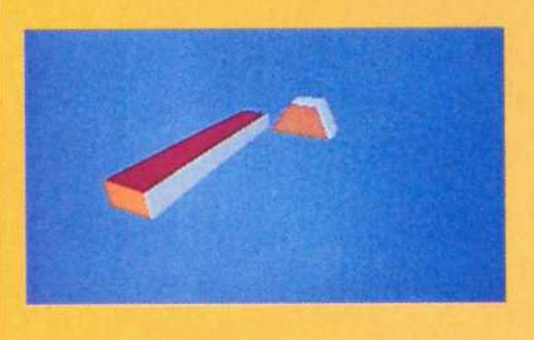
Mehr nostalgisch kommt Skull and Crossbones daher, in dem der Spieler einen verwegenen Piraten steuert. Streng bewachte Festungen, unheimliche Höhlen und knarrende Segelschiffe sind die Schauplätze dieses Kampfspiels. Säbelschwingend stürmt der Held, ständig von ganzen Horden blutgieriger Typen bedroht, auf der Jagd nach Macht und Reichtum durch die Landschaft. Aber nicht nur das niedere Volk will im ans Leder, auch ein Magier und die schlangenköpfige Medusa trachten nach seinem Leben. Das Abenteuer muß man aber nicht allein bewältigen, es besteht auch die Möglichkeit, zusammen mit einem Freund zwei Heros simultan zu steuern.

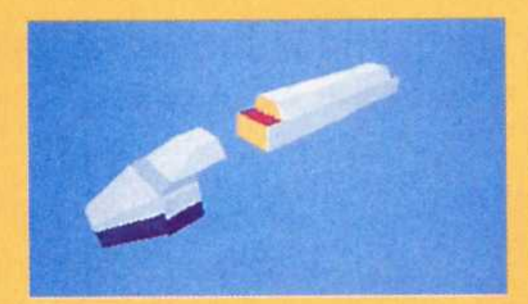


Säbelschwingend bei Skull und Crossbones



Hydra – feuchtheiße Jagd









Wir basteln uns einen Space Shuttle mit 3 DCK

Auch das Programm 3D CONSTRUCTION KIT scheint endlich marktreif zu sein. Wer immer schon mal ein eigenes Game produzieren wollte, dem sei dieses Tool wärmstens empfohlen.

Die Firma INCENTIVE SOFTWARE hat 3DCK eigentlich entwickelt, um ihre Spiele, wie beispielsweise *Driller* oder *Castle Master,* auf einfache Weise zu erstellen. Da sie sich einen neuen Spielegenerator programmiert haben, beschlossen sie, das „alte" Tool zu veröffentlichen. Programmierer *Ian Andrew* hat es mir vorgeführt und ich muß sagen, einfacher kann man ein Game gar nicht produzieren. Selbst absolute Laien kommen mit der gut durchdachten Bedieneroberfläche klar. Mittels Icons und Pull-Down-Menüs werden sämtliche Objekte erstellt. Eine wirklich leicht verständliche Programmiersprache ist im System eingebunden, um Bewegungs-, Kollisions- und Soundbefehle zu setzen. IFF-Grafiken können eingebunden werden, so daß man sich mit einem Malprogramm das Window des eigenen Games zeichnen kann. Braucht man z.B. Bewegungs-Buttons, malt man diese in das Window und belegt sie mittels eines Rasterkästchens mit dem gewünschten Bewegungsbefehl. Bei jedem Mausklick auf den Button wird dann der Befehl ausgeführt.

Das einzige, was 3DCK dem User nicht abnimmt, ist die Entwicklung der Spielidee – hier muß ihm schon selbst etwas Gutes einfallen, den was nützt das beste Tool, wenn man damit nur Zabelgames produziert? ■

CRUISER





WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

Titel	Preis
ATOMINO	38,90
B A T DT. •	54,90
BIG BUSINESS DT. •	29,95
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CENTAURI ALLIANCE	49,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE •	37,90
CREATURES	38,90
CRIME TIME DT.	38,90
CROWN KOMPLETT DT. •	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DICK TRACY DT.	37,90
DRAGON STRIKE	59,90
DRAGONS BREED DT.	38,90
EDITION ONE	49,90
EMLYN HUGHES ARCADE •	37,90
EPYX SPORTING GOLD •	45,90
E SWAT DT.	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	37,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT. •	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMBJACK •	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE •	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NIGHTSHIFT DT. •	37,90
NORTH AND SOUTH DT. •	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PANG DT. CARTRIDGE •	49,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK	37,90
RALF GLAU EDITION DT. •	64,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SARAKON DT.	37,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SILENT SERVICE	37,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STRIDER 2 DT.	37,90
SUMMER CAMP	38,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	39,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
T O K I DT. CARTRIDGE •	49,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN •	37,90
TURRICANE	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WHEELS OF FIRE	49,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

Titel	Preis
BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OP HITS	17,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FORGOTTEN WORLDS	11,90
LAST NINJA 2	17,90
MANIAC MANSION	19,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90
SUMMER EDITION	12,90
SUPER WONDERBOY	17,90
TYPHOON OF STEEL	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

Titel	Preis
4 D SPORTS BOXING DT.	69,90
4 D SPORTS DRIVIN DT.	69,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX DT.	235,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI •	69,90
ATOMINO DT.	65,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT •	89,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARDINAL OF THE KREMLIN	39,90
CITADELL OF CHAOS •	65,90
COUNTDOWN	69,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIMEWAVE DT.	74,90
DAS BOOT	79,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DUNGEONMASTER DT. •	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT. •	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LÖSUNG	13,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
GEM X •	39,90
GREAT COURT 2 DT. •	69,90
HARD DRIVIN 2	69,90
HARD NOVA DT.	69,90
HEART OF CHINA •	85,90
IMPERIUM DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
KLAX	59,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT. •	65,90
LEXICROSS DT. •	69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LIGHTSPEED DT.	89,90
LINKS NUR VGA	79,90
LOOM DT.	69,90
LORD OF THE RINGS VGA	85,90
MIG 29 FULCRUM DT.	99,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT. •	72,90
MYSTICAL	74,90
N A M •	75,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PINBALL MAGIC	54,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RALF GLAU EDITION DT. •	74,90
RED BARON VGA	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
ROAD CARS SCEN. TD 3	35,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHANGHAI 2	75,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 + 2 JE	39,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPELLCASTING 101	69,90
SPIRIT OF EXCALIBUR •	85,90
STELLAR 7	65,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THE POWER •	39,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
U M S 2 DT.	85,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2	75,90
WELLTRIS DT.	64,90
WHALES	69,90
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
WINDOWS ENTERTAINMENT PACK	84,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90
ZELIARD	59,90

AB SOFORT : **HEUREKA LERNSOFTWARE**
FÜR C64 DISK AMIGA UND PC
LISTE ANFORDERN !

ATARI/AMIGA

Titel	Atari	Amiga
688 ATTACK SUBMARINE DT.		65,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR		69,90
AIRBUS 320 DT. •		72,90
ATOMINO	59,90	59,90
BACKGAMMON DT.		54,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BATTLECOMMAND DT.	65,90	65,90
BATTLESTORM		59,90
BETRAYAL DT.	69,90	69,90
BILLARD 3D •	65,90	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90	59,90
BLUE MAX 1 MB		72,90
BRAT	59,90	59,90
BUCK ROGERS 1 MB		72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. •		65,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHIPS CHALLENGE	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT •	65,90	65,90
CRIME WAVE DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
DELUXE PAINT	119,90	
DRAGON WARS DT.		65,90
DUCK TALES DT.		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.		69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.		13,90
EXTERMINATOR DT.	59,90	59,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. •	69,90	69,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	65,90	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. •	69,90	69,90
GEM X •	39,90	39,90
GHENGIS KHAN DT.		89,90
GODS DT. •	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD DRIVIN 2	59,90	59,90
HARPOON DT. 1 MB		72,90
HUNT FOR RED OCTOBER		59,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		65,90
INSECTS IN SPACE	59,90	59,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.		59,90
INVEST DT.	65,90	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90	74,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.		65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KILLING CLOUD •	59,90	59,90
KINGS QUEST 5 • 1 MB		85,90
KLAX	49,90	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LOOM DT.	69,90	69,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
LUPO ALBERTO •		65,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90	65,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO		65,90
MIG 29 DT.	89,90	89,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N A M •	69,90	69,90
NINE LIVES •	49,90	49,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90	11,90
PANG DT.	59,90	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90	69,90
PARADROID 90 DT.	59,90	59,90
PGA TOUR GOLF DT. •		65,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	35,90	35,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. •	39,90	39,90
PYRAMAX •	54,90	54,90
QUEST FOR GLORY 2 •		85,90
RALF GLAU EDITION DT. •	74,90	74,90
RAILROAD TYCOON DT. •	69,90	69,90
RETURN OF MEDUSA DT. •	69,90	69,90
REVELATION	49,90	49,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	78,90	78,90
SKI OR DIE DT. •		65,90
SPACE ASSAULT DT.		54,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90	59,90
SPIRIT OF EXCALIBUR		75,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90	59,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90	69,90
TESTDRIVE 2	65,90	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90	35,90
THALION FIRST YEAR COMPIL.	59,90	59,90
THE POWER •	39,90	39,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 14,90

ATARI/AMIGA

Titel	Atari	Amiga
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THYPOON OF STEEL 1 MB		69,90
TIMEWARP - DRAGONS LAIR 2		79,90
TOOKI DT. •	65,90	65,90
TORVAK THE WARRIOR •		59,90
TOWER FRA DT. 1 MB		69,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURN AND BURN •	49,90	49,90
TURRICANE DT.	54,90	54,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
U M S 2 DT.	72,90	72,90
VROOM •	65,90	65,90
WAR GAME CONST. SET 1.5 MB		69,90
WARJEEP •	59,90	59,90
WARLOCK THE AVENGER		59,90
WARLORDS		65,90
WINGS DT. 1 MB		74,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90	74,90
WONDERLAND 1 MB •	74,90	74,90
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER DT.		49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT.		59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZARATHRUSTRA	59,90	59,90
Z OUT DT.		54,90

PREISHITS 16 BIT

Titel	ATARI	AMIGA
AFTERBURNER		24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90	24,90
AXELS MAGIC HAMMER		24,90
BARTS TALE 2		29,90
BATMAN THE CRUSADER		24,90
BLASTEROIDS		24,90
CONFLICT		17,90
CONTINENTAL CIRCUS		24,90
DATASTORM		24,90
DOUBLE DRAGON		24,90
FANTASY WORLD DIZZY		19,90
FERRARI FORMULA 1		24,90
GAUNTLET 2		24,90
GFL BASEBALL		19,90
GRAND PRIX CIRCUIT		29,90
HOUND OF SHADOW		29,90
IMPACT		17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2		24,90
INTERCEPTOR		29,90
LAST NINJA 2		24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE		24,90
LOMBARD RAC RALLEY	24,90	
MIG 29 CODEMASTERS		24,90
MICROPROSE SOCCER		24,90
MOONWALKER		24,90
POWERDRIFT	24,90	
QUARTZ		19,90
QUATTRO ARCADE COMP.		37,90
QUATTRO SPORTS COMP.		37,90
ROCKSTAR		17,90
R-TYPE		24,90
SIDEWINDER 2		17,90
SILKWORM		24,90
SIM CITY DT. KURZANL.		39,90
SPELLFIRE SORCERER		24,90
STORMLORD		24,90
SUMMER OLYMPIAD		19,90
SUPER GRAND PRIX		24,90
SUPER HANG ON		24,90
THUNDERBLADE		24,90
TREASURE ISLAND DIZZY		17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD		28,90
XENON		24,90
WIZBALL	24,90	24,90
ZANY GOLF		29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
VIRUSFALLE	29,90
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA ZUBEHÖR & HARDWARELISTE ANFORDERN !

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

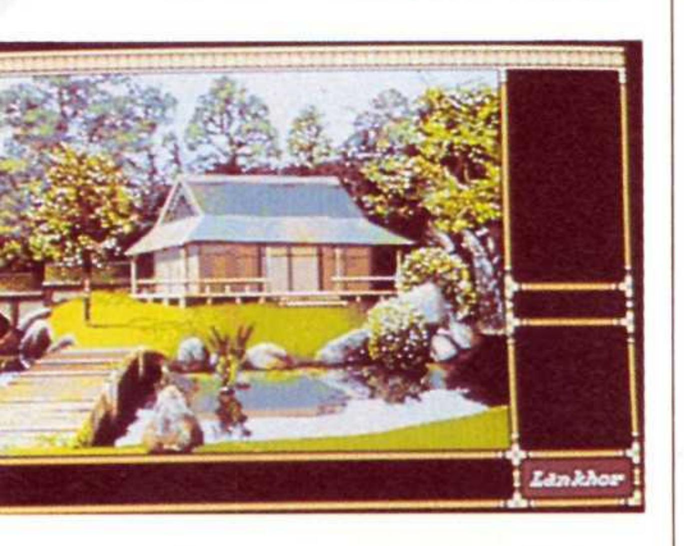
Irrtum vorbehalten
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plusDM5,50
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

Meditation und Motorengeheul

Die Firma mit der Feder, zuletzt durch MAUPITI ISLAND angenehm aufgefallen, rüstet zu weiteren Taten. Während man andernorts in eine Art Nach-Weihnachtsstarre zu verfallen schien, war man in Clamart fleißig. ASM hat sich auf den Weg nach Paris gemacht und vor Ort recherchiert. Von LANKHORs Auslands-Presselady SILVIA TRENDE begeistert unterstützt, konnten wir uns gründlich hinter den Kulissen umschauen. Das Ergebnis: Im Westen viel Neues . . .

Schon 1986 gegründet, fand Lankhor erst Anfang 1988 zu seiner jetzigen Gestalt unter vierköpfiger Führung. Das Geschwisterpaar *B atrice* und *Jean-Luc Langlois* leitet zusammen mit *Bruno Gourier* und *Christian Droin* das kleine, aber feine Softwarehaus. Ihr erster großer Erfolg war *Mortville Manor*, der Landhauskrimi um Detektiv Jerome Lange. Die meiste Arbeit wird vor Ort ausgeführt. So können Silvia und Catherine Neuigkeiten brandaktuell an die Presse (und damit an Euch) weitergeben. Gesagt, getan!

Lange angekündigt, wiederholt überarbeitet, nun (hurra!) kurz vor der Vollendung: VROOM, was sonst! Als allererste durfte die ASM einige Proberunden des Sechs-Kurse-Rennens drehen. Eindruck: Irrwitzig schnell, präzise zu steuern ist die Fahrt – die Maus ist dem Joystick unbedingt vorzuziehen. Demo-, Trainings-, Arcade- und Wettkampfmodus bieten zahlreiche Optionen. Zum Warmfahren überläßt man das Schalten dankbar dem Rechner, doch zum richtigen Renngefühl gehört später







Die kampfstarke Truppe von Lankhor.

das Wühlen im Getriebe. Leider waren die Geräusche noch nicht fertig. Zwar ist das namensgebende Aufheulen schon recht markig, doch sollen zur Orientierung auch gegnerische Autos oder etwa Pannen charakteristisch „untermalt" werden. Per Modem können zwei Fahrer auf ihren Rechnern gegeneinander antreten. Einzelne Rennen lassen sich, wie Eure Punktzahl, speichern. Schön, daß der Hintergrund sich im Wettkampfmodus tatsächlich „mitbewegt"! Am oberen Bildschirmrand gibt eine Streckenkarte Überblick über Eure Lage. Werdet Ihr überholt, verliert Ihr Punkte. Wenn Ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, müßten die ST- und AMIGA-Versionen fertig sein, danach wird der PC beliefert. Der Test folgt auf dem Fuße!

Kaum ist Vroom fertig, wird schon an den nächsten Rennspielen getüftelt. Als LEADER, gegenwärtig noch in den Anfängen, leitet man ein Fahrradteam. An strategischen Elementen verspricht man, nicht zu geizen. Wer lieber Action pur mag, sollte sich schon die Motorrad-Ausgabe von Vroom vormerken. Allerdings steht der Erscheinungstermin noch in den Sternen . . .

PC-Besitzer brauchen nicht länger neidisch auf andere Systeme zu schielen: MAUPITI ISLAND, eines der schönsten Adventures der letzten Zeit, wird unter Hochdruck auf ihren Rechner umgesetzt. Zur Entschädigung für entfallende Animationen werden die Bilder völlig überarbeitet. Die VGA-Grafik verspricht tatsächlich noch stimmungsvollere Recherchen als auf den anderen 16-Bittern. Mit etwas Glück wird die IBM-Fassung noch im Sommer fertig.

Fans von Detektiv Lange können sich schon auf einen Leckerbissen zum Ende des Jahres freuen: *Sylvian*, Schöpfer der Spürnase, bereitet einen fantastischen Fall für Jerome Lange vor.

Monatelang versenkte er sich in fernöstliche Studien, wälzte Sprach-, Architektur- und Philosophiebände, um die Atmosphäre eines japanischen Zen-Klosters möglichst getreu einzufangen.

Wir erinnern uns: Eigentlich war Jerome auf dem Weg nach Japan, zu Freund Max. Da trieb ihn ein Sturm in die Ereignisse auf *Maupiti*. Nach erfolgreichem Abschluß des Falles begibt er sich endlich zu Max, dessen Meister Sato ihn herzlich ins Kloster eingeladen hat. Lange freut sich auf anregende Gespräche und besinnliche Wochen, doch kommt alles wieder ganz anders. Ein Chemiker, der seit Jahren zurückgezogen im Kloster lebt und seine Forschung treibt, wird ermordet. Notgedrungen nimmt sich unser Meisterdetektiv der Sache an. Bleibt der Mord ein Einzelfall?

Wird Lange hinter die Geheimnisse der vielen Räume in den Klostergebäuden dringen? Die Antwort erhalten ST-Besitzer in SOUKIYA, japanisch für „Teehaus". Wir werden Euch auf dem Laufenden halten!

Kommt Euch der Name ELEMENTAL vertraut vor?

Dann habt Ihr Eure ASM gründlich gelesen! Vor gut zwei Jahren war die Redaktion von diesem Strategie-/Geschicklichkeitsspiel begeistert. Jetzt werden die AMIGA- und ST-Versionen endlich in Deutschland vertrieben. Eine kleine Kugel muß per Joystick durch die große Welt Elemental gebracht werden. Auf den von oben gesehenen Ebenen lauern indes etliche Gegner und Fallen. Viel Geschick und ein klarer Kopf sind vonnöten, um den kleinen „Roundliner" sicher durch alle Levels



zu leiten. Kein Spiel für Ungeduldige, aber endlose Grübelstunden für Tüftler!

Anders OUTZONE, das vor seiner Vollendung auf dem ST steht. Ihr müßt Handelsraumer sicher aus feindlichen Welten geleiten – eine actionhaltige Mischung aus Andockmanövern, Flurbereinigung und gepflegter Ballerei. Einfache Grafik mischt sich mit einem packenden Spielverlauf – ein bißchen wie *Builderland* im Weltall. Man darf gespannt sein!

Neben den Hauptproduktionen vertreibt Lankhor in jedem Jahr mehrere Spiele freier Programmierer. Zu den recht ansehnlichen CPC-Titeln der letzten Monate gehören u.a. SDAW, LA SECTE NOIR, MOKOWE und SAGA – ansprechende Adventures mit Rollenspieleinschlag. Das niedliche Saga läßt sich z.B. von zwei Spielern gleichzeitig, mit geteiltem Bildschirm, angehen.



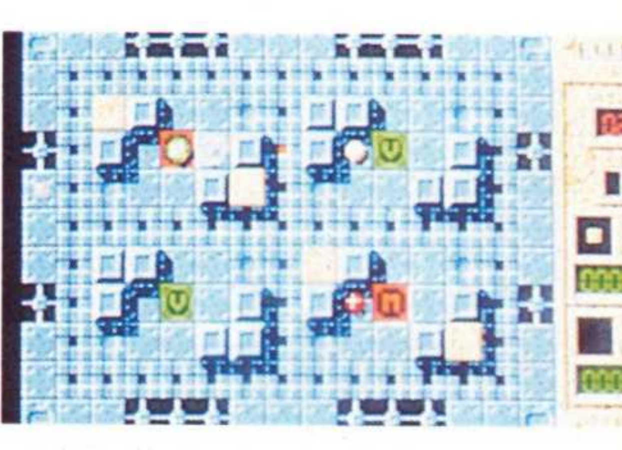
Versunkenheit weicht bald heller Aufregung, SOUKIYA auf dem ST

Einige Titel werden demnächst auch auf die 16-Bitter umgesetzt. Vorläufig sind sie leider nur auf Französisch erhältlich. Wer Interesse an Lankhors Inlandstiteln hat, kann sie direkt beziehen. Einfach bei *Lankhor, 84bis avenue du General de Gaulle, F-92140 Clamart* anfragen – man spricht Deutsh!

Generell war man bezüglich der Erscheinungstermine recht vorsichtig.

Ehrensache, daß wir Euch über den Produktionsfortschritt auf dem Laufenden halten! Das bunte Programm dürfte für Jeden etwas bereithalten – hoffentlich bestätigen die fertigen Spiele den guten Eindruck! ■

EVA HOOGH







Konsolen

„Großartig ...“

.... was da momentan im Fernsehen abgeht, findet Ihr nicht? Dreidimensionalität heißt das Zauberwort, das die Girls von Tutti-Frutti gar plastisch über den Screen wackeln, oder Leo ohne stillzustehen moderieren läßt. Aber kennen wir das als alte Konsolisten nicht schon alles? Klar, man denke nur einmal an Segas 3-D-Brille, die ein völlig neues Spielgefühl vermittelte. Schade, daß das Thema mit der Zeit im Sande verlief, denn ich bin ein Beführworter dieser „dimensionalen Spielerei“. Darum möchte ich auch an alle Hersteller appellieren: Nehmt das 3-D-Thema wieder auf, egal ob für die Konsolen oder für die Heimcomputer!

Da sich diesen Monat leider nichts Umwerfendes auf dem Konsolensektor tat, hier eine kleine „Wettervorhersage“: Das Mega-Drive befindet sich – ganauso wie der Game Boy – weiterhin unter Hochdruckeinfluß, während die PC-Engine schon seit längerem unter einem japanischen Tiefdruckgebiet leiden muß. Die restlichen Systeme halten sich bedeckt, hier läßt der Frühling noch auf sich warten. Die weiteren Aussichten für „Gesamtkonsolland“: Quantitativ heiter, qualitativ leicht bewölkt!

Ciao, macht's gut, Euer A-Man



THE CASTLEVANIA ADVENTURE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 65, **Hersteller:** Konami, Buffalo Grove, USA, **Muster von:** ECS, 28 Bremen.

Wer erinnert sich nicht an Simon, legendären Helden zweier genialer *NES*-Spiele? Seine Hüpf- und Sammelabenteuer waren für Manchen Anlaß zum Konsolenkauf. Nicht faul, strickte KONAMI weiter an der Legende. Unter Anleihe bei den Originaltiteln wird THE CASTLEVANIA ADVENTURE nun auf den GAME BOY losgelassen. Wer sich aber auf ein Action-Abenteuer der gehobenen Klasse freut, wird arg enttäuscht. Ein graphisch feines, doch spielerisch eher ödes Hüpf- und Schieß- (bzw. Peitsch) Spiel erwartet den Adventurefan. Große, gut animierte Sprites und zweck-



mäßig ßig gezeichneter Hintergrund geben ein positives Bild. Schauderhaft düdelt dagegen die laue Musik. Am besten verzichtet man gleich auf sie. Bild um Bild klettert Simon nach oben, peitscht Monster und Fackeln (!) aus, um Punkte zu sammeln und ergattert manches Extra. Dabei überlasssen wir ihn bald sich selbst, hat doch die Kletterpartie mit den Originalen so viel zu tun wie Sauerkraut mit Weihnachten. Simon-Fans: Finger weg! ■

Eva Hoogh

Grafik	8
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	5



SUPER VOLLEYBALL

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** V-System, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

In diesem Monat gibt es neben der Konvertierung von *Tiger Heli* noch eine Volleyballsimulation aus dem Hause V-SYSTEM. Vor einem knappen Jahr haben wir SUPER VOLLEYBALL für die PC-Engine getestet, die Umsetzung ließ eigentlich kaum Verbesserungen erwarten.

So war es dann auch. Super Volleyball besticht nach wie vor durch einen ungewöhnlichen 2D-Seitenblick sowie eine reduzierte Mannschaftsstärke von vier. Der Spieler kann gegen den Rechner oder, was viel mehr Spaß macht, gegen einen Mitspieler antreten. Das Vorlegen des Balles am Netz zwecks Schmettern wird vom Rechner erledigt, dafür gibt's viele Variationen für den Aufschlag und Schmetterschlag. Steuerbar ist im übrigen nur eine Spielfigur, die zudem das Schmettern übernimmt. Weitere Features: Variable Punkt- und Satzvorgaben, Einzel- oder Turnierspiele sowie eine undefinierbare Mannschafts-Bastel-Option. Die Grafik ist nicht schlecht, die Animation der Spielfiguren und vor allem des Balles sehr gut – und damit identisch zur Engine-Fassung. Trotzdem: Nach einem Jahr hätte man vielleicht noch ein bißchen am Spielablauf feilen sollen, denn nur die Ballannahme, den Aufschlag und das Schmettern dem Spieler zu überlassen, ist auf die Dauer nicht befriedigend. ■

Michael Suck

Grafik	10
Sound	7
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9







•••••• Gut getreten – halb gewonnen ••••••



WRESTLEBALL

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München 80.

Na, sowas! Woher kennen denn die Japaner *Speedball*? In einem Land, in dem Heimcomputer vielbestaunte Exoten in den Schaufenstern bankrottgefährdeter Elektronik-Shops sind, wo in speziellen Supermärkten Module für die Spielkonsolen eingekauft werden können wie hierzulande Gurken, in eben diesem Lande soll man sich ein Heimcomputerspiel als Vorbild genommen haben? Es klingt unglaublich, ist aber offenschtlich wahr: NAMCOTS neues Sportspiel WRESTLEBALL ist eine naturgetreue Umsetzung jenes ebenso furiosen wie futuristischen Sportspiels, das außer einem rasanten Spielgeschehen mit einer gehörigen Portion „Äktschen" zu einem Klassiker geriet.

Wrestleball bedient sich gleichfalls aus dem – wenn auch dünnen – Repertoire der *Speedball*-Spielregeln. Sie besagen nur, daß zwei Mannschaften mit je elf Spielern auf einem vertikal scrollenden Spielfeld jeweils das gegnerische Tor erreichen müssen. Per Stick wird dabei immer die Spielfigur gesteuert, die dem Ball am nächsten ist. Dabei gibt es drei Möglichkeiten, Kontrolle über den Ball zu gelangen: die „Blutgrätsche" in die Beine des Gegners, den Fang und die Weitergabe eines Volleys und natürlich ein geschicktes Dribbling mit einem Torschuß als Abschluß. Punkte werde dabei durch einen Treffer des Torfeldes oder durch einen Touchdown in der Endzone erreicht. Den Zusatz von Spielelementen des American Football über das „Kampfsportgeschehen" hinaus soll wohl die Motivation und die Spannung erhöhen. Jedoch artet Wrestleball – ganz im Gegenteil zum Vorbild – leider nur zu einer wilden Hatz des Ballabjagens aus. Andauernd wechselt der Ball durch die Prügelei den Besitzer, gelungene und schnelle Spielzüge sind kaum möglich. Schade drum, denn die gute Grafik, die Zwei-Spieler-Option, der abspeicherbare Liga-Modus und der rundum gelungene Sound (FM, FX, Sprachausgabe und Samples) sprechen für ein abwechslungsreiches Spielgeschehen.



Leider reduziert sich der Kampf um den Ball lediglich auf den Kampf Mann gegen Mann – und sogar dafür gibt's einen eigenen Spielmodus: „Battle Royal". ■

Michael Suck

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Der Fluch



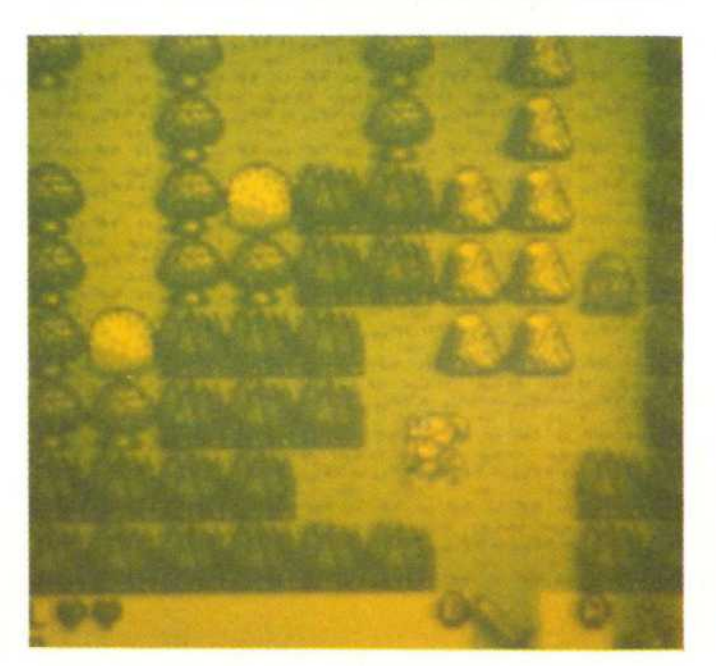
ROLAN'S CURSE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** 65 Mark, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Discade, Schweiz.

Wie der Titel schon ahnen läßt, befinden wir uns bei ROLAN'S CURSE in einer magischen Fantasiewelt. Ein fieser König hat das Land Rolan unterjocht und mit zahlosen Monstern übersät, die die braven Bürger tyrannisieren. Zeit, daß ein unerschrockener Held aufbricht und dem Schrecken ein Ende bereitet. Mit einem Schwert bewaffnet, macht er sich auf den Weg, das Übel für immer zu vertilgen. Beginnen tut die beschwerliche Reise in einer Stadt, deren freundliche Bewohner dem Hero wertvolle Hinweise betreffend der auf ihn wartenden Gefahren geben.

Gleich im nächsten Bild trifft er schon auf die ersten Monster, quallenähnliche Wesen, die allerdings einfach zu beseitigen sind. Manche dieser Kreaturen geben bei ihrem Tod magische Gegenstände wie beispielsweise Energie-Drinks oder Power-Gewänder frei, die sofort aufgenommen werden sollten.

In der Landschaft finden sich vereinzelt Schatztruhen, die ebenfalls brauchbares Gerät enthalten. Zu empfehlen wäre z.B. der Feuerstab, der erheblich effektiver in der Monsterbeseitigung als das Schwert ist. Man kann aber immer nur einen Extragegenstand und eine Waffe bei sich tragen und sollte deshalb genau überlegen, welches Item am geeignetsten für die nächsten Aktionen erscheint.



Rolan's Curse ist ein durchschnittliches Labyrinth-Game, das mit nicht sehr hohem Schwierigkeitsgrad aufwartet, denn die Gegner sind recht einfach auszutricksen. Zu erwähnen sei noch der Zwei-Player-Modus, in dem via Kabel zwei Heros das Abenteuer bestreiten können, wobei jeder Spieler einen Helden steuert. ■ *Cruiser*

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Hi, Dickie!



DICK TRACY

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega of America, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Eine der ältesten Comic-Figuren – DICK TRACY nämlich – erlebt momentan eine „Reinkarnation" erster Güte: Im Kino, auf verschiedenen Computersystemen und nun auch auf dem Sega Mega Drive ist Dick momentan zu finden. Schaute man sich die Computerspielchen an, so konnte einem nur eine kalte Gänsehaut über den Rücken fahren, denn das, was die Firma *Titus* bot, war eine mittlere Katstrophe. SEGA zeigt nun, daß es wesentlich besser geht, und programmierte ein völlig neues und anderes Game. Hauptdarsteller ist und bleibt natürlich auch hier unser alter Dick.

Big Boy Caprice heißt unser werter Herr Bösewicht, der sich im sechsten und letzten Level Dick Tracys versteckt.

Jeder Level ist in drei Abschnitte unterteilt. Die ersten beiden bieten „normale" Action, beim dritten geht's um die Wurscht, sprich: den Endgegner. Unser „Lonely Rider" ist zu Beginn seines Auftrags mit einer normalen und mit einer Maschinenpistole ausgerüstet, welche er unter seinem gelben Trenchcoat verbirgt. Mit letzterer Waffe schickt er die Bösewichte ins Jenseits, die sich auf der anderen Straßenseite oder in der Tiefe eines Raumes befinden. Per Pistole werden die verbleit, die direkt auf ihn zukommen. Für Bonussammler sei hier erwähnt, daß diese auch mit einem gezielten Faustschlag außer Gefecht gesetzt werden können, was zusätzlich 100 Punkte gibt.

Wahre Freude kommt auf, wenn man mit der Machine-Gun alles zuballert: Fensterscheiben gehen zu Bruch, Telefonzellen zerbersten, und Autos werden zerfetzt. Allerdings gibt es bei allzu heftiger Ballerei – welche von entsprechenden Effekten und typischer Dick-Tracy-Musik begleitet wird – keinen Bonus: Gegenstände und Fensterscheiben sollten „unberührt" bleiben.



Besonders Fun machen die wilden Autojagden, bei denen Dick sich an der Seite eines Autos festklammert und Gangster, die an ihm vorbeirauschen, eliminiert. Aber auch die Schießübungen am Ende eines jeden Levels sind nicht übel und bringen bei entsprechender Leistung Bonuspunkte und Continue-Credits.

Wer beispielsweise die Amiga-Umsetzung des Comic-Klassikers kennt, der wird angenehm überrascht sein, bietet die Mega-Drive-Fassung doch einiges mehr an Spielspaß; vor allem aber die Grafik ist viel, viel besser. Nach jedem überstandenen Teillevel wird übrigens auch eine nette Comic-Grafik im typischen Tracy-Stil gezeigt. Doch insgesamt gesehen ist Dick Tracy ein rüdes Ballerspiel, in dem viele Sprites ihr Leben lassen und das auf Dauer nichts Neues bietet. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

Pac Bull

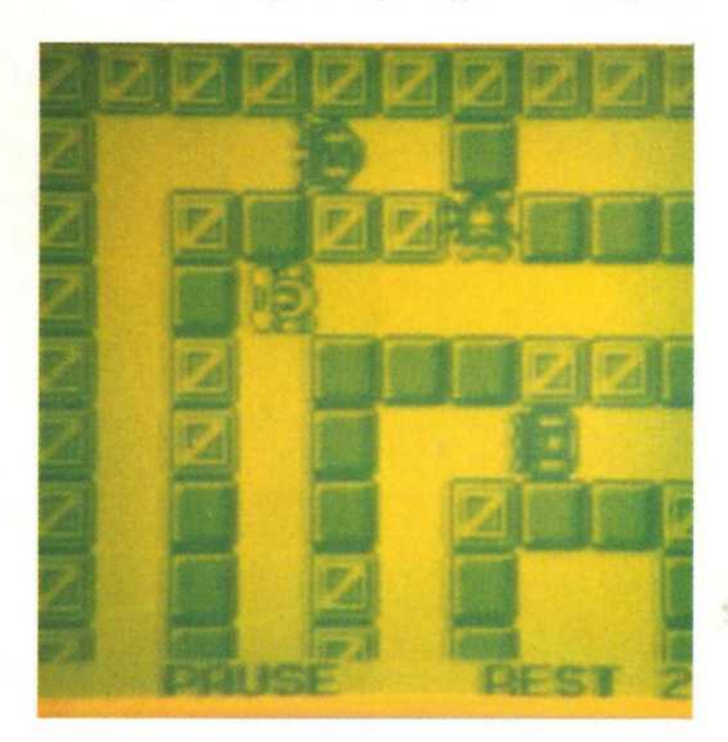


BATTLE BULL

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Nintendo, U.S.A., **Muster von: Discade, CH-8200 Schaffhausen.**

Irgendwie ist er gar nicht mehr wegzudenken, der Evergreen *Pac Man*. In allen Farben, Formen und Variationen haben wir ihn schon kennengelernt, und natürlich darf eine dieser Abarten auch für den GAME BOY nicht fehlen. Das Softwarehaus NINTENDO hat zwar für unseren „Kleinen" kein original *Pac-Man*-Game produziert, aber wieder einmal steht dessen Grundprinzip im Mittelpunkt.

BATTLE BULL setzt sich – erstmal grob gesagt – aus einem Labyrinth, Monstern und dem Monsterkiller „Battle Bull" zusammen. Das Spiel kann mit einem oder zwei Playern gespielt werden. Zu Anfang jedes Levels bekommt der Spieler die Anzahl der zu beseitigenden Gegner mitgeteilt. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die eigene Spielfigur vor Beginn in einem Shop aufzurüsten (Turbo, Waffen, Sprungkraft etc.).



Das eigentliche Spiel besteht aber nun darin, die Gegner mittels beweglicher Mauerteile der Labyrinthwände zu zerstören. Ist dies erledigt, so kommt der Spieler – mit vorherigem Shopping-Angebot – in den nächsten der insgesamt 48 Level. In den Leveln ändert sich grafisch, außer der Struktur des Labyrinths, natürlich nicht viel. Das einzige, was sich ändert, ist erwartungsgemäß der Schwierigkeitsgrad. Dieser wird durch die Anzahl der Gegner oder deren Geschwindigkeit und Ausrüstung erhöht.

Fazit: Für ein paar Stunden ist dieses Game sicher eine nette Beschäftigung. Aber was kommt dann? ■

Sandra Alter

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Schachmatt

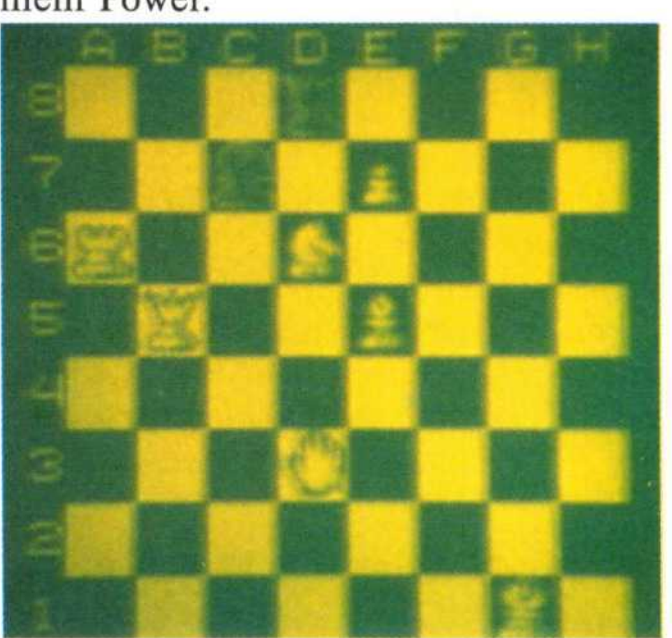


THE CHESSMASTER

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** The Software Toolworks, **Muster von:** Discade, CH-8200 Schaffhausen.

Schachfreunde unter den Game-Boy-Fans dürfen sich freuen, denn der bekannte CHESSMASTER, den es schon für diverse Heimcomputersysteme gab, ist ab sofort auch für den Game Boy zu haben. Das systembedingte Abstriche gemacht werden müssen, ist klar. So wird beispielsweise keine dreidimensionale Darstellung geboten, was auf einem solch kleinem Schirm auch besser ist, denn schon in 2D ist Chessmaster nicht sonderlich übersichtlich.

Sechzehn verschiedene Spielstufen fordern den Spieler heraus. Dies ist eine nette Anzahl, doch ist das Programm nicht sehr spielstark. Im direkten Kampf gegen das Atari-ST-Programm unterlag der Game Boy recht eindeutig. Wen wundert's, bietet der ST doch wesentlich mehr Power.



Erstaunlich aber ist die Anzahl der Features, die geboten werden. So gibt es einen Lernmodus für Anfänger. Codewörter erlauben späteres Weiterspielen einer alten Partie.

Auch wenn sich dies alles recht gut anhört, so sollte man nicht vergessen, daß dieses Programm nicht für starke Spieler geeignet ist. Außerdem ist die Atmosphäre sehr schlecht, es kommt überhaupt kein Schachflair auf. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	6
Anleitung	8
Spielstärke	7
Spielwert	7
Preis/Leistung	7

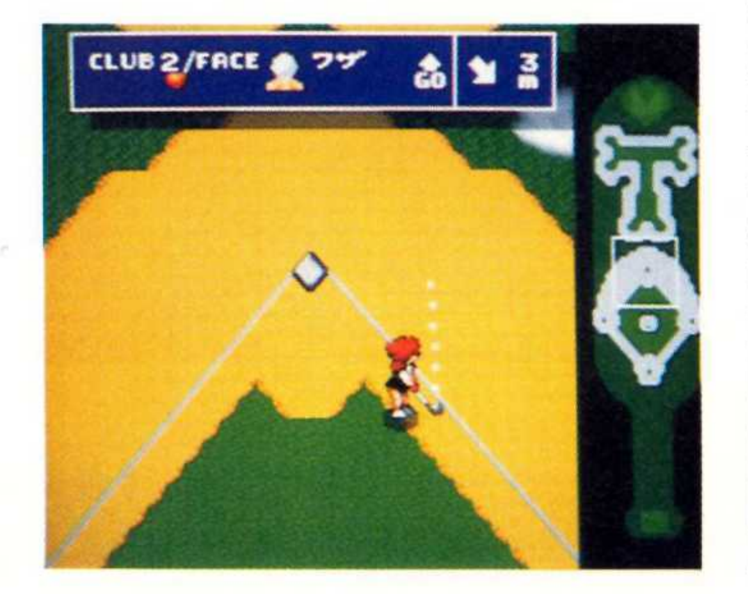
SCHLACHTFELD GOLF



BATTLE GOLFER

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Na, bei der Überschrift habt Ihr aber gestutzt, was? Liest sich ja so, als ob tatsächlich eine Softwarefirma bereits den Golfkrieg als Spiel verharmlost hat. Doch weit gefehlt! Das Produkt, um das es sich hierbei dreht, ist eigentlich nur ein ganz harmloses Sportspiel mit dem blutrünstigen Titel BATTLE GOLFER. Aber wo ist dann das Schlachtfeld? Ganz einfach: Hersteller SEGA bietet neben dem üblichen Golfspielkram (von wegen Schlägern und Löchern und so....) noch ein Rollenspiel im Spiel! Gelklaut wurde diese Idee ganz offensichtlich von dem PC-Engine-Game *World Court Tennis*, bei dem es ebenfalls möglich war, außer der Tennisspielerei noch ein Abenteuer zu absolvieren; Kämpfe mit Gegnern fanden auf dem Court statt. Genauso funktioniert Battle Golfer! Wird ein Feind getroffen, müßt Ihr gegen ihn ein Loch spielen. Allerdings gestaltet sich die Spielerei des Rollenspielteils schwierig, denn die ausführlichen Dialoge und Handlungsmöglichkeiten sind komplett japanisch und damit nahezu unspielbar. Bleibt als einzige Möglichkeit der stinknormale Golf-Modus, in dem Ihr einen Achtzehner-Parcours gegen den Rechner oder einen Mitspieler durchlaufen könnt. Die Optionen sind dabei altbekannt: Im Stroke-Play geht es um die geringste Schlagzahl im gesamten Parcours, im Matchplay bekommt derjenige einen Punkt, der zuerst eine Bahn beendet. Natürlich können alle möglichen Schläger gewählt, der Anschnitt bestimmt und die Schlagstärke abgestoppt werden. Eine Bahnübersicht, Angaben zur Windrichtung und Stärke und eine Angabe zur Bahnlänge runden das Angebot ab. Das klingt alles schön und gut, aber die Schlagtechnik sowie das Zusammenwirken von Schnitt, Schlagstärke und Windrichtung hat wenig mit der Realität zu tun. Der Ball fliegt trotz starkem Gegenwind über die volle Distanz, hüpft auf den Greens wie ein Gummiball. Das Einputten ist viel zu einfach, Schläge aus dem Bunker hingegen der reine Krampf. Auch die Form der Bahnen hat wenig mit Golf zu tun: Was macht zum Beispiel ein Baseballfeld auf einem Golfplatz? ■



Grafik/Animation	7
Sound	6
Realitätsnähe	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Konsolen



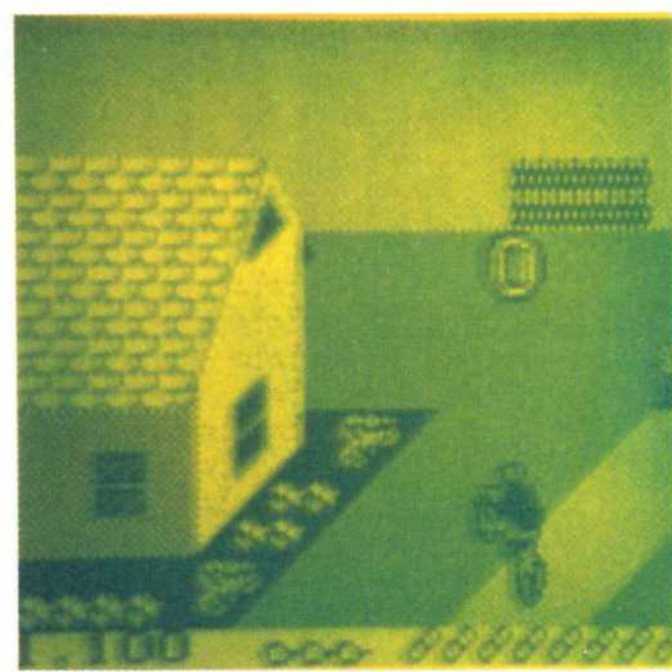
PAPERBOY

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Lang, lang ist's her, als er zum ersten Male über die Screens fegte und mit Tageszeitungen sein Unwesen trieb. Die Rede ist von PAPERBOY, der mittlerweile bereits sieben Jährchen auf dem Buckel hat. Erst kürzlich ist dieses Spiel für das Lynx konvertiert worden, nun ist der Game Boy an der Reihe.

Doch alle Fans dieses Games muß ich leider enttäuschen, denn diese Fassung ist sicherlich eine der schlechtesten. Dabei ist sie technisch gar nicht mal so schlecht: Die Grafik ist sehr hübsch geworden, und auch das Scrolling ist erstaunlich gut. Total nervend ist allerdings der Sound ausgefallen. Das Gedüdel geht schon nach wenigen Minuten des Spielens so auf den Geist, daß man unweigerlich den Volume-Regler auf ein Minimum herunterdreht.

Das Problem bei der Game-Boy-Version liegt einfach darin, daß viele Gegenstände zu spät erkannt werden. So bleibt oft zu wenig Zeit, noch rechtzeitig zu reagieren. Schade, mag ich dieses Game doch sonst recht gern, denn trotz seines Alters reizt es immer wieder mal für



eine Runde. Allerdings nicht auf dem Game Boy.... ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Schatten, Schauer und viel Haue



SHADOW BLASTERS

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sage's Creation, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Ob auf der Straße, in Bergen, Schluchten, Häfen, im Wald, ja selbst in der Zukunft lauert das Böse. Auf Dauer ist das natürlich keine schöne Sache, deshalb gibt es SHADOW BLASTERS. Die Shadow Blasters setzen sich aus vier heldenhaften Leuten zusammen, die den Teufel ein für allemal von der Erde vertreiben wollen. Die ganze Sache hört sich zwar bestimmt sehr spannend an, aber etwas Neues hat das japanische Softwarehaus SAGE'S CREATION mit diesem Game nicht auf den Markt geworfen.

Ganz einfach gesagt: Wir haben es wieder mal mit der üblichen Ballerei zu tun. Die Blasters sind vier Typen, mit unterschiedlichen Waffen und Kräften. Im Grunde stellen sie jedoch nur die vier Leben des Spielers dar. Allerdings kann ausgewählt werden, in welcher Reihenfolge sie kämpfen sollen. Auch während des Spiels kann unterbrochen werden, um die derzeitige Spielfigur durch eine andere zu ersetzen.

Das Spielgeschehen selbst läuft dann in oben genannten Lokalitäten ab, wobei wiederum die Reihenfolge vom Spieler selbst bestimmt werden kann. Und was hier zu tun ist, könnte man bei dieser Art Game schon fast als serienmäßig bezeichnen. Die Spielfigur wird eben durch das ausgewählte Szenario gesteuert, muß ohne Ende ballern, bis dann irgenwann der jeweilige Endgegner auftaucht. Diese Platte kennt Ihr sicher alle auswendig.

Also geht es nur noch darum, was nun bei der ganzen Sache an Extrawaffen und Grafik rausspringt. Und eben diese



beiden Dinge sind auch nicht gerade umwerfend. Die Spielfiguren bewegen sich etwas zu steif. Nur Arme und Beine wurden animiert, so daß der Eindruck ensteht, die Figur hätte einen Stock verschluckt. Die Hintergrundgrafiken scrollen meist in mehreren Ebenen. Wobei das Scrolling selbst völlig in Ordnung, nur die Grafik leider ein wenig einfallslos gestaltet ist.

Mit „einfallslos" können auch die Waffen bezeichnet werden. Die üblichen Feuerbälle und Bumerangs zischen hier durch die Lüfte. Nichts Besonderes - außer - daß jene Teile nicht durch Waffen, sondern durch Magie erzeugt werden.

Magie hin, Magie her, der ganze Zauber ist schnell zum Teufel, wenn das Drumherum nicht stimmt. Shadow Blasters ist also weder teuflisch gut, noch in irgendeiner Weise zauberhaft, sondern einfach nur öder Durchschnitt! ■

Sandra Alter

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	7

••• Gummipanzer? •••



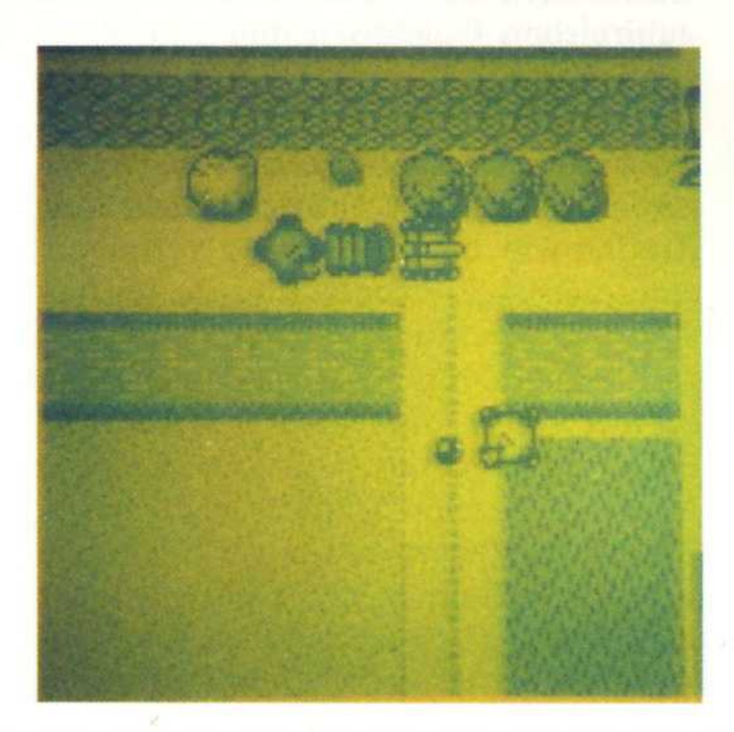
PONKOTSU TANK

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, Hersteller: HAL, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Es sieht tatsächlich so aus, als wäre der kleine Panzer in PONKOTSU TANK aus Gummi. Wenn er schießt, plustert er sich auf wie ein Truthahn, um sogleich wieder in sich zusammenzusinken. Ansonsten ist das von HAL stammende Game eines der vielen Ballerszenarien, von denen wir auch für andere Systeme geradezu überrollt werden.

Der Panzer wird über Ländereien, Straßen und Brücken gesteuert und macht alles platt, was man irgendwie plattmachen kann. Das können andere Panzer, Häuser, Tanklager oder Minen sein. Hinter & unter den zerstörten Sprites sind diverse Extras (Mehrfachschuß, Missiles, Schnellschuß, etc.) versteckt. Wie in fast jedem Ballerspiel, taucht auch hier nach einer gewissen Zeit ein riesenhafter, tierisch gefährlicher Endgegner auf.

Tonkotsu Tank läßt sich hervorragend steuern. Mit dem ersten Feuerknopf



wird geballert, mit dem zweiten kann man das auf dem Panzer befindliche Kanonenrohr in jede gewünschte Richtung schwenken. Bei Bewegungen nach links und rechts erweitert sich das Spielfeld über die normale Bildschirmbreite hinaus. Technisch ist dieses Game gut gemacht. Wenn allerdings zu viele Gegner auf dem Schirm erscheinen, wird das Scrolling etwas langsamer. Und trotzdem kann einen die Ballerei ganz schön in Atem halten! Aber: Wie wär's mal mit einer neuen Spielidee? ■

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



BURAI FIGHTER DELUXE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 35 DM (!), **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** ECS , 2800 Bremen.

„Mein lieber Mann, da geht's aber ganz schön ab", waren meine ersten Gedanken, als ich BURAI FIGHTER DELUXE von TAITO in den Game Boy schob und anspielte. Spielfigur ist ein kräftiger Roboter, der durch fünf in alle Richtungen scrollende Level muß. Warum weiß ich nicht, ist mir auch schnuppe, jedenfalls stellen sich ihm eine Reihe von Aliens in den Weg. Mit seiner Wumme kann er diese vom Bildschirm fegen. Interessant hierbei, daß er in alle Richtungen schießen kann – quasi wie bei *Forgotten Worlds*. Dies ist auch bitter nötig, kommen die Feindformationen doch massiv aus allen Ecken.

Bereits nach einer kurzen Einspielzeit bereitet die anfangs ungewohnte Steuerung keine Probleme mehr, und beim weiteren Eindringen in die Level findet man immer mehr Gefallen an der sehr guten Grafik. Besonders der zweite hat es mir angetan, in dem überall kleine Totenköpfe – sehr gut erkennbar – verstreut sind. Das Scrolling bleibt übrigens immer butterweich. Codewörter erlauben späteres Weiterspielen eines bereits erreichten Levels, und verschiedene Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß auch bessere Spieler am Programm zu beißen haben. Mit Sicherheit eines der besseren Game-Boy-Produkte, das sich technisch von der besten Seite präsentiert und einen ASM-Hit verdient hat! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	11

ASM HIT

DIE ENDGEGNER-ORGIE



DANGEROUS SEED

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller: Namcot, Japan, Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Hundert, tausend, zehntausend – nein, es müssen mittlerweile noch mehr sein! Sie vermehren sich mit rasender Geschwindigkeit: die Ballerspiele. Und schwupp, hier ist schon wieder eins. Allerdings muß man klar unterscheiden. Mit den Ballerspielen ist es wie mit uns Menschen. Es gibt in unserem Land eine Sparte derer, die mit dem Begriff „Obere Zehntausend" bezeichnet wird. Im Softwaregeschäft, speziell im Actionbereich, kann man sicherlich nicht von „Zehntausend" sprechen, aber sagen wir mal, es gibt die „Oberen Einhundert".

Zu diesen zählen Games, wie beispielsweise *Turrican, Gunhed, Xenon II, Aero Blaster* oder *X-Out*. NAMCOT hat es geschafft, ein Game herzustellen, das sich ohne weiteres in „die Oberen Einhundert" einreihen läßt: DANGEROUS SEED. Namcot hat ihren Sitz in Japan. Wer – außer den Japanern – könnte sich auch solch' eine High-Tech-Ballerei einfallen lassen, und diese dann ebenso gut umsetzen?

Der Spielablauf von Dangerous Seed ähnelt selbstverständlich dem, wie ihn die meisten Ballerspiele haben. Zuerst wird Munition verschossen, was das Zeug hält. Dann wird mit allen unterwegs gesammelten Extras der Endgegner zur Strecke gebracht. Doch die guten Ideen und Effekte machen es eben. Der Hintergrund wechselt in jeder Stage – sowohl in Farbe, als auch in der Darstellungsform.

In einem Level läuft beispielsweise ein perfektes Parallax-Scrolling ab. In einer anderen Stage wird durch Mehr-Ebenen-Scrolling ein astreiner 3D-Effekt erzeugt. Dann wieder muß man das Raumschiff durch eine Art Röhre steuern, deren Wände wabbeln und schwabbeln, bis die Schwarte kracht. Ein anderes Mal fliegt man über ein im Weltraum feststehendes Gebilde, und kann darunter die Sterne vorbeiziehen sehen.

Nur am Anfang des fünften Levels glaubte ich, nun enttäuscht sein zu müssen. Das, was unter meinem Raumschiff zu sehen war, sah aus, wie eine öde Backsteinmauer – auch von den sonst so zahlreichen Gegnern kaum eine Spur. Ich änderte jedoch meine Meinung sofort wieder, als das erste „Tierchen" auf mich zugekrabbelt kam: Riesengroß und noch zudem konnte es fast so viele Treffer wie ein Endgegner vertragen. Von diesen „Tierchen" sind im fünften Level einige zu erledigen. Und eins sieht abgefahrener aus als das andere!

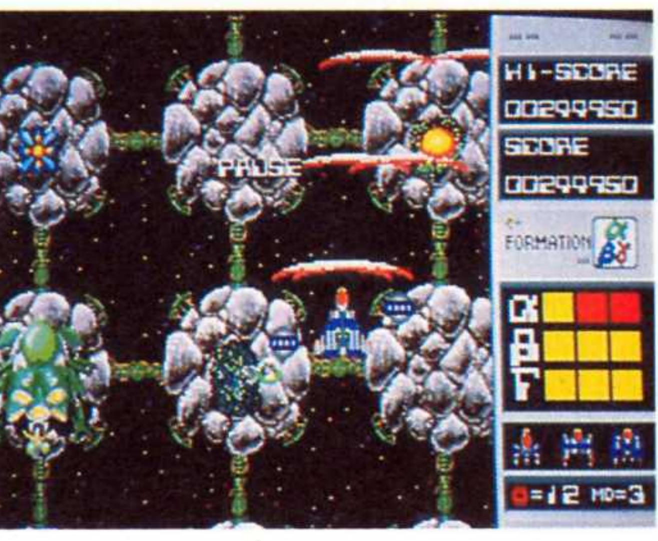
Aber nicht nur Hintergrund und Scrolling wechseln ständig, sondern auch die Gegner. Vom 20-Pixel-Sprite, bis hin zum Morgenstern schwingenden Fiesling bekommt der Spieler einiges geboten, um dann gut vorbereitet, schließlich und endlich dem Endgegner gegenüberstehen zu können. Leider ist es beim Kampf mit dem Obermotz oft so, daß der Gesamtablauf durch dessen Schüsse und vom Spieler eingesetzten Extras etwas langsamer wird. Aber laßt Euch sagen: Es ist gerade noch zu verkraften!

Die Endgegner sind nicht ganz so schwierig zu erledigen, wenn man weiß, wo man sie treffen muß. Am besten kann man ihn mit einer der drei Superwaffen beseitigen, die jedem Raumschiff zur Verfügung stehen. Allerdings ist es verdammt nicht einfach, diese bis zum Schluß aufzuheben, denn bei Dangerous Seed geht in Sachen Gegnern echt der Punk ab!

Das Game hat insgesamt vier Schwierigkeitsstufen. Auf „easy" habe ich es einmal durchspielen können. Uli kam vorbei und hat sich über das angewählte „easy" schief gelacht, was ihm aber schnell verging, als er es selbst mit „normal" versuchte. Mit den Schwierigkeitsstufen erhöht sich auch die Zahl der Level und die Menge und Art der Gegner.

Das Raumschiff selbst sieht nicht besonders gut aus – viel zu schlicht für dieses Game. Allerdings kann man mit dem Ding 'ne Menge machen! Es dreht sich bei Bewegungen nach links oder rechts um die Längsachse. Und jetzt kommt das Beste: Hat man den entsprechenden Level erreicht und die richtigen Extras aufgesammelt, so kann man mit „Knopf C" das Raumschiff während des Fliegens verändern. Drei Varianten stehen zur Auswahl, wobei sich sowohl das Aussehen des Schiffes, als auch dessen Ausstattung an Waffen verändert.







»DANGEROUS SEED – die Saat des Guten geht voll auf!«

Im übrigen kann es schon ein paar Treffer ab, da es einen Schutzmantel hat. Der Verbrauch von diesem Ding kann am rechten Bildschirmrand abgelesen werden. Aber auch so mancher Gegner sieht schlimmer aus als er in Wirklichkeit ist. Meist sehen sie irgendwelchen gefährlichen Insekten ähnlich und machen so den Eindruck, als wären sie kaum zu besiegen. Also, keine Angst, immer ran an den Feind! ■

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Konsolen

RAFFINIERT



MEGAPANEL

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz; ECS, 2800 Bremen.

Eine pfiffige Spielidee verbirgt sich hinter dem Namen MEGAPANEL. NAMCOT hat hier ein „wenig" von *Tetris* abgeguckt und ein Spielchen programmiert, bei dem sowohl Strategie und Übersicht als auch schnelles Reaktionsvermögen vonnöten sind.

Wie bei Tetris besteht das Spielfeld auch hier aus einer Art Röhre. Allerdings fallen keine Steine herunter, nein, diesmal sind sie schon auf dem Screen und kommen stets von unten nach. Der Sinn des Games besteht nun darin, Steine gleicher Art (Farbe bzw. Muster) zu Dreierblöcken zusammenzuschustern, indem man einzelne Steinchen verschiebt. Das funktioniert genauso, wie diese kleinen Handpuzzles, bei denen es eine Lücke gibt, damit man verschieben kann.

Sobald drei oder mehr Klötze horizontal oder vertikal aneinanderstoßen, verschwinden diese. Die oberen fallen nach unten. Verschiedene Spielmodi sorgen für Kurzweil. Im Ein-Spieler-Modus kann zwischen der Exercise- und Pin-up-Variante gewählt werden. Bei ersterer bekommt man eine Aufgabenstellung (z.B. drei Viererblökke vertikal zu erreichen), die selbstverständlich gelöst werfen muß, bevor der Einzug in den nächsten Level ermöglicht wird. Im zweiten Modus macht der Spieler, was er will. Er muß nur darauf achten, daß die Steine nicht an die Dekke stoßen. Je mehr Steine man nun vom Screen fegt, desto mehr wird von einem Bildchen frei. Ist es ganz freigelegt, so erscheint ein Bild mit einem gezeichneten, japanischen Fräulein – zur Belohnung. Enttäuscht hat mich der Zwei-Spieler-Modus: Man spielt gegeneinander, und wer zuerst zwei Runden gewonnen hat, ist Sieger. Etwas mehr Abwechslung hätte nicht geschadet.



»MEGAPANEL – witzig, spritzig, gut!«

Megapanel ist ein kniffliges und verdammt gutes Spiel, das sich angenehm von der Masse der Tetris-Clones abhebt.

■ *Hans-Joachim Amann*

Grafik	6
Sound	9
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Konsolen



AERO BLASTER

System: Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Kaneko, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz/ECS, 2800 Bremen

Einen guten Griff kann jeder Ballerfan sicherlich mit AERO BLASTER tätigen, denn nachdem die Fassung für die PC Engine vor einiger Zeit begeistern konnte, halten wir nun die Version für das SEGA MEGA DRIVE in Händen. Wer nun glaubt, eine 1:1-Umsetzung dieses Zweispieler-Simultan-Ballergames zu erwerben, der hat sich g'schnitten. Nicht nur, daß man die Hardware-Fähigkeiten des Mega-Drive genutzt hat (Parallax-Scrolling), nein, auch das Gameplay hat man hier und dort 'überarbeitet' – es wurde schlicht und einfach geändert. Manche Gegner schießen nicht mehr, andere doch, die Waffen sind nicht genau gleich, manche Gegner sind etwas größer, etc. Alles in allem könnte man die Sega- und PC-Engine-Fassungen trotzdem für gleichwertig halten, wäre



da nicht.... tja, und jetzt kommen die weniger schönen Dinge, das heißt, hauptsächlich ein Ding, nämlich die vermasselte Kollisionsabfrage, bei der man sich allzuoft für ein nicht verlorenes Raumschiff bedanken muß. Seltsam ist auch die nun eingebrachte 'Pause' zwischen den einzelnen Levels. Es erscheint ein Bild, und man muß so ca. 10-15 Sek. warten. Das war's. Allen Unkenrufen zum Trotz ist die Sega-Fassung gelungen. Ein spielbares, actionreiches, und nicht zu einfaches Spiel mit Menükomfort, guter Grafik, gutem Sound und eigentlich allem, was dazu gehört. Einziges echtes Manko: Ich spielte es noch innerhalb der Testphase durch. Sechs Levels sind nunmal nicht genug! ■

Uli

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**



CASTLE OF ILLUSION – STARRING MICKEY MOUSE

System: Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin Games, 2000 Hamburg 26.

Mickey – unser kleiner Held – kehrt wieder zurück! Diesmal kämpft der kleine Mäuserich auf dem Sega Master System und das in allererster Güte! Ihr werdet es kaum glauben, aber CASTLE OF ILLUSION – STARRING MICKEY MOUSE ist der Mega-Drive-Version kaum unterlegen. Okay, die Grafik als auch der Sound machen systembedingte Abstriche, doch ist die Grafik immer noch sehr farbenfroh, und Mickey besticht durch tolle Animation. Er hat sogar ein paar Animationsphasen dazu bekommen, denn nun kann er auch Steine, Schatztruhen etc. aufheben und werfen!

Die Level ähneln denen des Originals grafisch, sind aber völlig anders aufgebaut. Irgendwo sind sie auch verzwickter, und es gibt mehr versteckte Bonusgegenstände. Ebenfalls mehr Gegner kriechen und fliegen durch die Level. Unter anderem gibt es nun Raupen und Spielzeugflugzeuge, die Mickey die Errettung Minnies erschweren.



Castle of Illusion ist ein hervorragendes Spiel, dessen Spielablauf zwar nicht gar so flüssig ist wie beim 16bitter, dafür aber einen Level mehr bietet. Fans von Mario & Co. sollten unbedingt mal hereinschnuppern. ■

hja

ASM HIT

Grafik	**11**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

TIGER HELI

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Treco, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen; Flashpoint, 5400 Koblenz.

Eine bessere Hardware muß nicht immer unbedingt ein besseres Spiel ergeben, dies wird uns diese Tage wieder gelehrt, denn die Umsetzung von TIGER HELI ist das, was ich als ziemlich schwach bezeichne. Die japanische Company TRECO zeichnet für die Konvertierung verantwortlich und begibt sich damit zum zweiten Mal auf das Mega Drive Terrain. Daß die Jungs noch lernen müssen, steht außer Zweifel. Warum? Nun, die Grafik Tiger Helis ist durchschnittlich: teilweise nett und teilweise eine Katastrophe. Allein schon die Panzersprites hätte ich besser hinbekommen. Das Scrolling läßt auch zu wünschen übrig, an manchen Stellen hakt es und verweilt gar kurz an einer Stelle, ehe es weitergeht.

Tiger Heli bietet aber auch Positives. Sehr angetan hat es mir der Sound. Manche Kompositionen sind wirklich genial und reißen einen förmlich mit. Der Schwierigkeitsgrad ist gegenüber der PC-Engine-Fassung angenehm erhöht worden und zudem variabel. Insgesamt fiel Tiger Heli enttäuschend aus. Außerdem bietet es für heutige Maßstäbe bei einem Preis von 110 DM nicht genug. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	**8**
Sound	**10**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**



Konsolen

Manta, ey!



WRATH OF THE BLACK MANTA

System: **NES**, empf. **VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Laguna, 6092 Kelsterbach.

WRATH OF THE BLACK MANTA – Was das alles ein könnte! Die Nachfolger-Serie von *Knight Rider* mit einem Rächer im schwarzen Manta, oder.... – oder auch nicht. Denn leider ist unser Manta-Spiel ein stinknormales Actionspiel, bei dem ein Ninja-Recke die verschwundenen Kinder einer Großstadt aufspüren muß. Es wird in altbekannter Manier getreten und geschossen, ein verzwickter Levelaufbau mit Sprungeinlagen und Endgegnern sorgt für die gewohnte Action. Die Grafik ist dabei recht mager, Spielablauf und Kampftechniken sind es ebenfalls. Über den Sound brauchen wir nicht zu sprechen. An offensichtliche Vorbilder wie *Super Shinobi* kommt das Game nicht heran, denn dafür ist es einfach zu durchschnittlich. *msu* ■



Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

MEGA-IN!



BUBBLE BOBBLE

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Laguna, 6092 Kelsterbach

Wäre Herr Lukoschik ASM-Redakteur und damit von Berufs wegen Spiele-Sachverständiger, er hätte sein „Mega-In" mit vollster Überzeugung ins Publikum geschleudert. Denn BUBBLE BOBBLE, die Umsetzung des Automatenspiels aus dem Jahre 1986 von TAITO, ist einer jener Klassiker, die nie aus der Mode kommen. Worum geht's? Ein kleiner Drache und sein Freund (falls Mitspieer vorhanden) muß sich durch 100 Levels (jeweils bildschirmfüllend) kämpfen und die Geister vernichten, die sich in den Levels tummeln. Seine Waffe ist nicht ein Feuerstoß, sondern simple Seifenblasen, die er abschießen und damit die Feinde einhüllen kann. Die Blasen steigen sodann mit ihrer Fracht nach oben und müssen von dem Drachen nochmals zerstört werden, damit die Geister endgültig ihr Leben aushauchen und sich nicht wieder befreien. Viele, viele Sonderboni, Extrawaffen und der verflixt clevere, plattformmäßige Aufbau der Levels sorgen für ungemein langen Spielspaß. Die Spiel ist zudem technisch blitzsauber umgesetzt worden und bietet ein paar neue Levels. Bubble Bobble *muß* man gespielt haben! *msu* ■



Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Spannend hoch zwei!



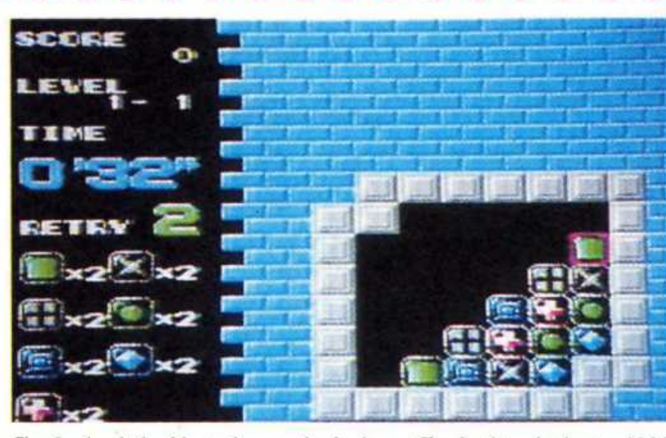
PUZZNIC

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Taito, **Muster von:** Laguna, 6092 Kelsterbach.

Der flotte TAITO-Dreier auf dieser Konsolenseite hat es wirklich in sich: Mag *Wrath of the Black Manta* nicht so ganz die gewünschte Qualität haben, *Bubble Bobble* und das vorliegende PUZZNIC haben sie ganz gewiß. Dabei ist Puzznic nunmehr die letzte einer ganzen Reihe von Umsetzungen für Heimcomputer und diverse Konsolen – und das Warten hat sich gelohnt. In dem Game geht's darum, unterschiedlich signierte Steine per Stick so zusammenzufügen, daß sie verschwinden.

Sind alle Steine von dem, zum Teil recht skurril geformten, Spielfeld verschwunden und das Zeitlimit eingehalten, ist die Runde beendet. Das Spiel ist super einfach und super motivierend; Continue-Funktion und Password-Modus sorgen für fortgesetzten Spielspaß. Das Neue bei dieser Umsetzung: Der Spielmodus namens „Gravnic". Dabei werden – in Dutzenden neuen Levels – die Steine per Joystick alle auf einmal in die angegebene Richtung bewegt, bis sie auf ein Hindernis treffen; das Ziel des Spiels bleibt das gleiche. Spielt sich toll!! Ebenfalls passend: Der wackere Sound und die ansprechenden Grafiken. Ein echter Hit! ■

msu



Grafik	8
Anleitung	10
Spielaufbau	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10



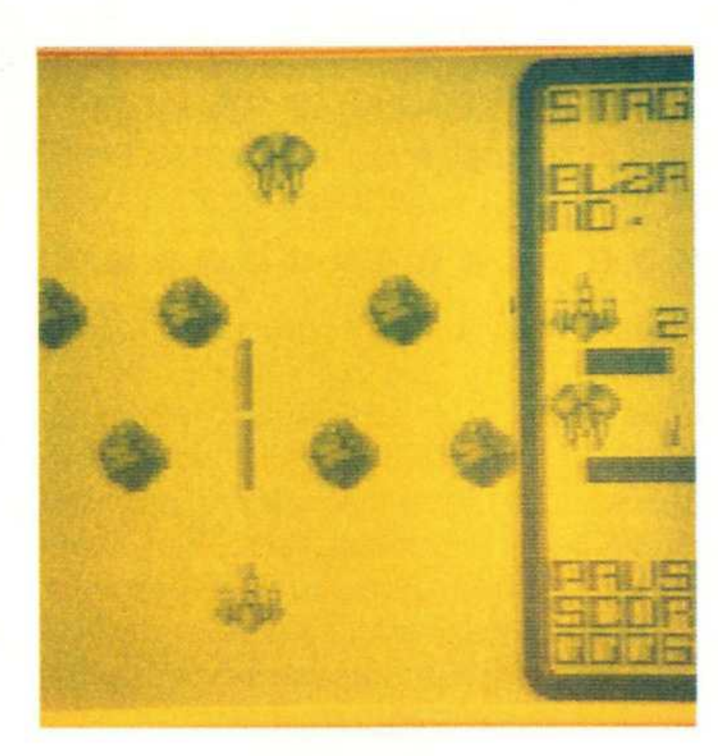
Gegenüberstellung



VOLLEY FIRE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Toei Animation Co., Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Es ist nicht besonders schlecht, und es ist auch nicht besonders gut. VOLLEY FIRE ist halt einfach nur ein Spiel. Zwei Raumschiffe stehen sich gegenüber und müssen sich beballern, bis eines von beiden platt ist. Erschwert wird die ganze Sache durch Hindernisse, die zwischen den Gegnern von links nach rechts vorbeiziehen. An diesen Steinen, Baumstämmen, Würfeln, oder was immer das auch darstellen soll, prallen die Schüsse ab. Der Spieler muß also versuchen, die Schüsse dementsprechend geschickt zu plazieren, so daß das gegnerische Schiff genügend Treffer abbekommt.

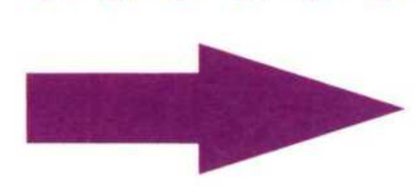


Pro Level sind drei Gegner zum „Abschuß freigegeben", die hintereinander auftauchen. Zwei Energiebalken am rechten Bildschirmrand verraten, wie es um die Schiffe steht. Verschiedene Extras, wie Bonuspunkte, Schutzschilde oder Zusatzleben, kann man ergattern. Allerdings müssen auch diese vorher abgeschossen werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, mit zwei Playern zu spielen.

Die Spielidee sowie die Grafiken erscheinen mir jedoch etwas flach. Ebenfalls kann ich nicht behaupten, daß ich mich Stunden mit diesem Game beschäftigen könnte. Einzig und allein die Musi ist es, die man bei Volley Fire mit „recht gut gelungen" bezeichnen kann. ■

Sandra Alter

Grafik	6
Sound	9
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6



„E-MOTIONs"-geladen





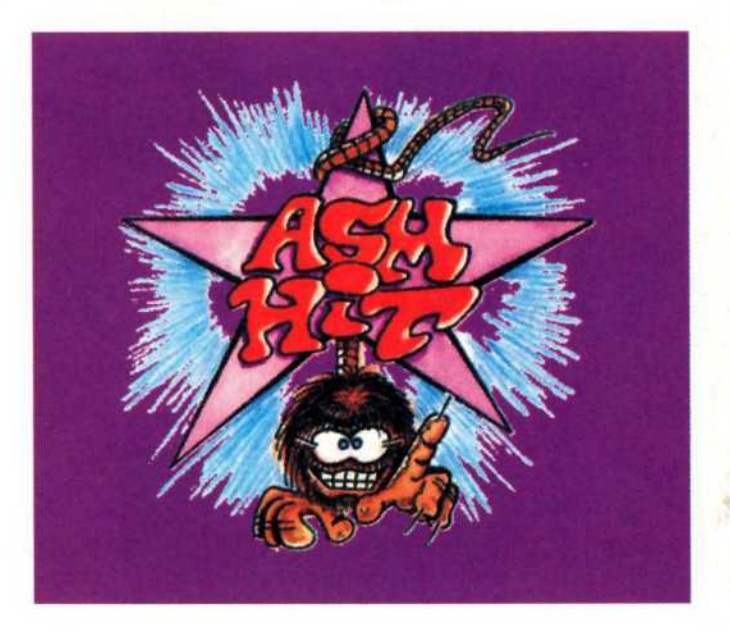
HARMONY

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Accolade, U.S.A., **Muster von:** Discade, CH-8200 Schaffhausen.

Erinnert Ihr Euch noch an die drei K in der ASM 4/90? Jene gehören zu *E-Motion* und bedeuten: K-ernig, K-nifflig, K-ugelrund. Genau dieses Game gibt es jetzt für den GAME BOY. Für unseren „Kleinen" erscheint es allerdings unter dem Namen HARMONY und wurde anstatt von *U.S. Gold* von der Firma ACCOLADE produziert.

Für alle, die sich nicht mehr an den Test in der 4/90 erinnern können, hier noch mal eine Kurzzusammenfassung: Auf dem Bildschirm erscheint eine gerade Anzahl Kugeln. Gleichfarbige Kugeln sollen zusammengestoßen werden, damit sie sich auflösen. Werden jedoch verschiedenfarbige Kugeln aneinandergedotzt, so entstehen wieder neue Kugeln. Das Ganze wird durch Hindernisse erschwert, um die man die Bälle herumjonglieren muß. Zusätzlich gibt es noch ein Zeitlimit. Sollte dies nicht eingehalten werden, zerplatzen die Kugeln, und pro geplatzte Kugel verliert der Spieler ein Drittel der Energie.

Auf Amiga und ST glänzte dieses Game nicht nur mit guter Spielbarkeit, sondern auch mit hervorragenden Grafiken. Die Spielbarkeit bleibt auf dem Game Boy erhalten, nur mit der Grafik sieht's natürlich ein bißchen mau aus, denn mit Farben ist natürlich für den Game Boy nicht viel zu machen. Dieses Problem hat Accolade jedoch ganz einfach gelöst. Die Kugeln wurden mit diversen Symbolen belegt, ansonsten ist alles beim alten geblieben. Vom Feinsten!!! Aber nicht vergessen: Harmony ist nur etwas für Leute, die mit ihrem Game Boy gut umgehen können. Es gehört eine Menge Fingerspitzengefühl zu diesem Spiel. Hat man aber erst mal den Bogen raus, kommt man nicht mehr davon los! ■



Sandra Alter

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



Denver einmal anders



DENVER PRESENTE

System: Atari ST (getestet), Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** umgerechnet ca. DM 89, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Wer jetzt an die glitzernde Welt der Ölbarone, an Intrigen und epische Dramen denkt, liegt ganz verkehrt. Denver ist der Name eines friedlichen, grünen Drachen, der gerne mit Kindern spielt. Er ist denn auch liebenswerter Star einer neuen Software-Sammlung von LORICIEL. Wie die Kollegen von *Lankhor*, machten sich die West-Pariser Gedanken um sinnvolle, spaßige Lernprogramme. Heraus kamen dabei zwei Spiele für Drei- bis Achtjährige, weitere Folgen sind in Arbeit.

DENVER PRESENTE: JE DECOUVRE LES FORMES ist ein Puzzlespiel. Formenvergleich, Konzentraton und Präzision werden anhand der einfach-bunten Bilder geübt. 24 Motive von Denver, seinen Freunden und Gemüsesorten stehen zur Wahl. Der Bildschirm teilt sich ins anschauliche Auswahlmenue (Motivgruppe, Größe der Puzzleteile, Mischfunktion) auf der einen und das gewählte Bild auf der anderen Hälfte. Jedes Bild läßt sich in 5, 10, 20, 40 oder 80 Teile zerlegen. Dann kommen aber selbst gestandene Eltern ins Schwitzen. Um das Kombinieren zu erschweren, kann man eine Kontrolle einrichten, die mit Mißton jedes falsch gelegte Stück in den „Kasten" zurücklegt. Am Ende erhält man die Zahl seiner Züge, sowie die angestrebte Mindestzahl, also die der Puzzleteile.

Im zweiten Spiel übt man mit dem drolligen Dino die Farbwahrnehmung. DENVER PRESENTE: JE DECOUVRE LES COULEURS ist der Titel. Hier wird nach Herzenslust eingefärbt, radiert und neu gezeichnet. Zahlreiche Bilder können nachgepinselt, mit neuen Mustern versehen oder neu eingefärbt werden.



Das Schönste ist die Farbmischmaschine, die aus drei beliebigen Tönen neue mischt. Hier läßt sich hingebungsvoll experimentieren!



Beide ST-Spiele sind von interessierten Eltern oder Geschwistern auch ohne Französischkenntnisse leicht einzurichten. Mit der Maus kommen die Kleinen schnell zurecht, übersichtlicher läßt sich die Bildfläche nicht nutzen. Allerdings sind digitalisierte Sprachausgabe und Anleitung zur Zeit noch französisch. Beim erwarteten Erfolg der Serie werden vielleicht schon die Folgen zur Geschichte und der Zeit übersetzt angeboten. Eine niedliche Denver-Anstecknadel in jeder Packung bietet zusätzlichen Kaufanreiz. Gegenwärtig stört jedoch der, am deutschen Marktsegment gemessen, hohe Preis. Wer aber seinen Jüngsten sinnvolle Stunden am Computer erlauben möchte, sollte zugreifen. ■ *Eva Hoogh*

Positiv: Einfache Handhabung, lang anhaltender Spielspaß, Training der Farb- und Formenwahrnehmung.
Negativ: Hoher Preis, Sprachausgabe und Anleitung auf Französisch.
Lerneffekt **8**
Preis/Leistung **7**

Konsolen news

What's new?

Ab sofort findet Ihr allmonatlich die Konsolen-News in der Konsolen-Ecke. Ich informiere Euch hier über Software-Neuigkeiten, die wir in der folgenden Ausgabe testen, oder die in den nächsten Wochen erscheinen werden. So erhaltet Ihr einen kleinen Überblick darüber, was sich in den vier, sechs Wochen nach Erscheinen dieser Ausgabe auf dem Markt tun wird. Logo, daß Ihr auch über neue Hardware ausführlich informiert werdet.

Des weiteren möchte ich an all diejenigen appellieren, die einen Konsolen-Club gegründet haben oder gründen wollen, uns Infos über den Club zuzusenden. Kontaktadressen drucken wir dann selbstverständlich - sofern es nicht zu viele werden - im Feedback ab. Das gleiche gilt auch für alle Computerclubs!

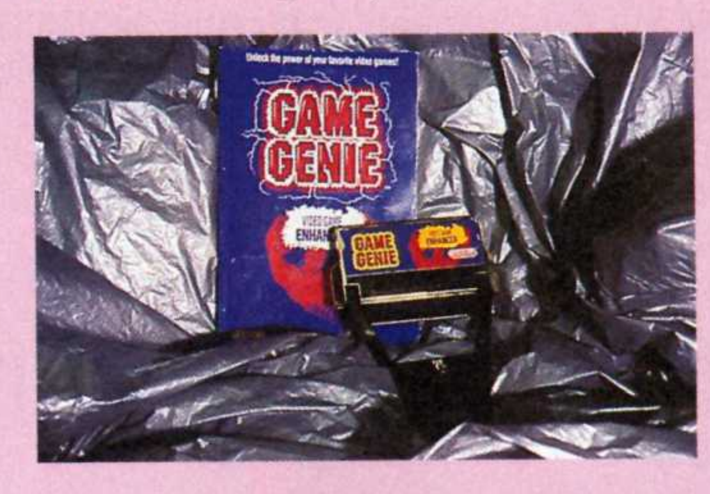
Außerdem findet Ihr auf dieser Seite meine persönliche Top-Ten. Dies soll aber nicht so bleiben, denn schon ab der folgenden Ausgabe soll dies „Eure" aktuelle Hitparade sein. Was Ihr dafür tun müßt? Ganz einfach: Ihr schickt 'ne Postkarte mit dem Kennwort „Top Ten" und Euren momentanen Lieblingsspielen an uns. Als Belohnung nehmen alle Einsendungen an der Schnippelchen-Verlosung teil!

Schreibt mir doch einfach mal, was Ihr über die Konsolen-News und Top Ten denkt. Nun aber endlich zu den News:

HARDWARE:

Daß sich momentan auf dem Mega-Drive-Terrain einiges regt, ist schon seit Wochen zu beobachten. Software en masse „aus aller Welt" wird für diese Konsole produziert. Etwas ganz Interessantes kommt direkt aus dem Hause SEGA. Hierbei handelt es sich um den ARCADE POWER STICK, einem Joystick, der sich durch seine robuste Bauart und Mikroschalter zum idealen Steuermedium für das Mega Drive entpuppt. Stufenloses Dauerfeuer und ein ergonomisch geformtes Design sind weitere Vorzüge dieses Sticks, der für ca. 130 DM erhältlich ist (Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg). Achtung: Von diesem Stick gibt es zwei Versionen: die offizielle von Sega Deutschland und die importierte aus Japan. Der Unterschied: Die deutsche Version besitzt *keine* Mikroschalter - peinlich!

Des weiteren gibt es ein neues Pad - PRO-2 genannt -, das dieselbe Form des original Pads aufweist, doch zusätzlich Dauerfeuer und Slow-Motion besitzt. Mit 60 DM seid Ihr dabei. (Muster ebenfalls von Flashpoint).







TOP TEN

1. Mickey Mouse (Mega Drive)
2. F-Zero (Super Famicom)
3. Super Mario World (Super Famicom)
4. Aero Blaster (PC-Enginge)
5. Shadow Dancer (Mega Drive)
6. John Madden Football (Mega Drive)
7. Musha Aleste (Mega Drive)
8. Elemental Master (Mega Drive)
9. Megapanel (Mega Drive)
10. Burai Fighter Deluxe (Game Boy)

Ein ganz heißes Eisen ist das GAME GENIE von CAMERICA. Mit diesem Modul, daß zwischen NES und Game Cartridge gesteckt wird, könnt Ihr ca. 180 verschiedene Games cheaten. Das heißt: unendlich viele Leben, Extrawaffen, mehr Cash und, und, und ... könnt Ihr Euch dank des ausführlichen Handbuchs selbst beschaffen. Einziges Manko: Der hohe Preis, der bei ca. 150 DM liegen wird und die Tatsache, daß Nintendo of America gegen den Hersteller prozessiert! Deswegen gibt es momentan auch größere Schwierigkeiten, dieses Superteil zu beschaffen.

SOFTWARE:

Alle Basketball-Fans dürfen sich schon jetzt auf die nächste Ausgabe freuen, denn wir werden Euch LAKERS VS. CELTICS für das MD und wahrscheinlich auch NBA CHALLENGE BASKETBALL für den Game Boy ausführlich vorstellen. Ebenfalls für den Game Boy sollen demnächst SOCCERMANIA, BURGERTIME DELUXE, DRAGON'S LAIR ADVENTURE, WORLD ICE-HOCKEY, MICKEY MOUSE II und ROBOCOP herauskommen. Ein besonderes Schmankerl für alle Action-Fans dürfte R-TYPE sein, das ebenfalls in Kürze auf allen Game Boys flimmern soll.

Leider sehr wenig aber immerhin etwas gibt es für die PC-Engine zu vermelden: POPULOUS, der Klassiker von ELECTRONIC ARTS wird in Bälde erscheinen. Ebenso ist eine Konvertierung von HATRIS in der Mache, einem der Nachfolger *Tetris'*.

AMBITION OF CESAER, ein Rollenspiel zur Zeit des alten Roms, wird ebenfalls wie der All-Time-Klassiker SHANGHAI in den nächsten Tagen in Eure MD-Modulschächte wandern. MONSTERWORLD III, FATAL LABYRINTH und JUNCTION sind weitere Titel fürs MD, die wir Euch teilweise schon im folgenden Monat vorstellen werden.

Wer sich ein Super Famicom zugelegt hat, der wartet sicherlich schon sehnsüchtig auf neue Soft, und die kommt gleich massenweise! BIG RUN, DARIUS II, ULTRA MAN, SUPER ULTRA BASEBALL, Y's III und GOEMON sind nur einige der Titel, die bis Ende Mai erscheinen sollen. Eine kleiner Leckerbissen am Rande: SIM CITY wird es schon im April für das Famicom geben. Man darf also gespannt sein. **A-Man** ■

Konsolen

Football – die erste



NFL FOOTBALL

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** ECS, 8000 München 80

Football für den Game Boy? Ich muß gestehen, daß ich da ein bißchen skeptisch bin. Wie soll ein so komplexes Spielgeschehen authentisch für den Game Boy aufbereitet werden? Wenden wir uns zuerst dem Versuch zu, den KONAMI mit NFL FOOTBALL in diese Richtung unternommen hat.

Zuerst darf sich der Spieler entscheiden, welches Team er zu führen gedenkt und welches Team den Gegner stellen soll. Der Gegner wird entweder vom Game Boy oder per Video Link von einem zweiten Spieler kontrolliert. Wenn es dann zur Sache geht, steht als erstes die Wahl der Angriffsformation an. Hierbei muß man sich für eine der sechs zur Verfügung stehenden Formationen entscheiden. Mit der Wahl der Formation ist auch die Entwicklung des jeweiligen Spielzuges festgelegt, das heißt, ob es sich um ein Lauf-, oder Paßspiel handelt. Beim Paßspiel stehen zwei Wide-Receivers zur Verfügung, die durch Drücken der Knöpfe A und B angespielt werden können. Wenn der Paß erfolgreich ist, wechselt die Steuerung vom Quarterback zum Receiver, der dann mit dem Ball noch ein paar Yards laufen kann. Beim Laufspiel bleibt die Kontrolle für den ganzen Spielzug beim Quarterback, der sich dann irgendwie durch die Verteidigungslinien mogeln muß. Wenn dann die Defensive ansteht, hat man die Wahl zwischen sieben verschiedenen Formationen, in denen man seine Mannen aufstellen möchte. Sobald der Angriff rollt, kann man durch Drücken der A- und B-Knöpfe den Spieler anwählen, den man steuern möchte. Nun heißt es, vorauszuahnen, bei welchem Spieler der Ball landet, auf ihn zuzurennen und ihn umzuholzen, damit der Gegner keinen Raumgewinn erzielt.

Soweit fürs erste... ■

Grafik/Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Football – die zweite



PLAY ACTION FOOTBALL

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** ECS, 8000 München 80

Bei der Football-Version von NINTENDO fällt auf dem ersten Blick die ausführlichere Anleitung auf. Das liegt zum einen wohl daran, daß hier mehr Optionen zur Verfügung stehen, zum anderen daran, daß sie besser gegliedert und in einem augenfreundlicheren Outfit gestaltet ist.

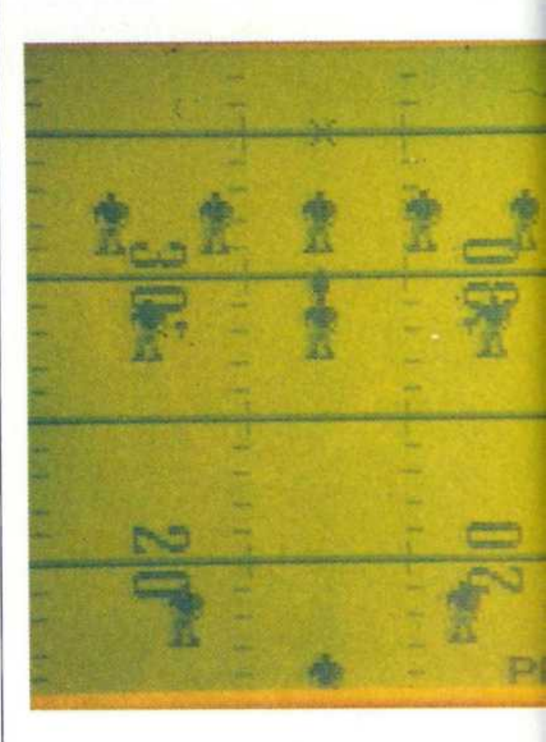
Zu Beginn des Ganzen hat man die Wahl, ob man allein gegen den Computer, gegen einen anderen Spieler (so man zwei Game Boys und ein Dialogkabel besitzt) oder zu zweit gegen den Computer antreten will. Im Spiel selbst hat man, wenn man gerade in der Offensive ist, die Wahl zwischen sechs Formationen. Wenn die Formation ein Paßspiel bedingt, muß man außerdem noch eingeben, ob ein weiter, mittlerer oder kurzer Paß erfolgen soll. Beim Paßspiel wechselt die Kontrolle automatisch zum Receiver, sobald der Ball in der Luft ist. Somit wird also der Ball nicht automatisch gefangen, sondern man muß sich eben darum bemühen.

In der Defensive hat man die Wahl zwischen acht verschiedenen Formationen. Um einen gegnerischen Angriffsspieler zu stoppen, muß man entweder sehr nahe bei ihm sein oder man kann versuchen, ihn durch Anspringen, dem sogenannten „Diving Tackle", zu Fall zu bringen.

Sollte nach vier Vierteln die Entscheidung noch nicht gefallen sein, geht es in die Verlängerung, wobei dann das erste Team, das punktet auch gewinnt.

Dieses war der zweite Streich, der Vergleich erfolgt sogleich... ■

Grafik/Animation	10
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10



Um es gleich vorweg zu nehmen: Wenn ich die beiden Games vergleiche, kommt **PLAY ACTION FOOTBALL** von **NINTENDO** besser weg als **NFL FOOTBALL** aus dem Hause **KONAMI.** Das fängt schon bei den Anleitungen an, wobei die der Nintendo-Version nicht nur besser gegliedert, sondern auch ausführlicher ist. Auch bei der Zahl der Optionen hat Nintendo eindeutig die Nase vor, denn hier läßt sich zum Beispiel auch der Schwierigkeitsgrad einstellen. Gut finde ich auch, daß man bei der Nintendo-Version zu zweit gegen den Game Boy antreten kann; immer vorausgesetzt, daß zwei Boys vorhanden sind, die beide über das Spiel verfügen und mit dem Dialogkabel verbunden sind. Über die Möglichkeit, mit einem Partner aus Fleisch und Blut zu spielen, verfügen beide Games. Im Spiel selbst hat Nintendo auch wieder die Nase vorn, da wegen der größeren Zahl von Optionen mehr Möglichkeiten der Spielentwicklung zur Verfügung stehen. Grundsätzlich stellt sich die Frage, ob es überhaupt sinnvoll ist, Football auf dem Game Boy zu spielen, da ein so komplexes Spielgeschehen auf dem kleinen Bildschirm in jedem Fall nur ungenügend in Szene gesetzt werden kann. Auch können die vielen Möglichkeiten der Spielentwicklung, die beim echten Vorbild vorkommen, vom Game Boy nur ansatzweise erfaßt werden. Hierbei liegt Nintendo allerdings eindeutig vor Konami.
Wenn man Football auf dem Bildschirm erleben will, empfehle ich entweder eine Übertragung im Fernsehen oder *JOHN MADDEN FOOTBALL* auf Sega Mega Drive.

■ **Dirk Fuchser**

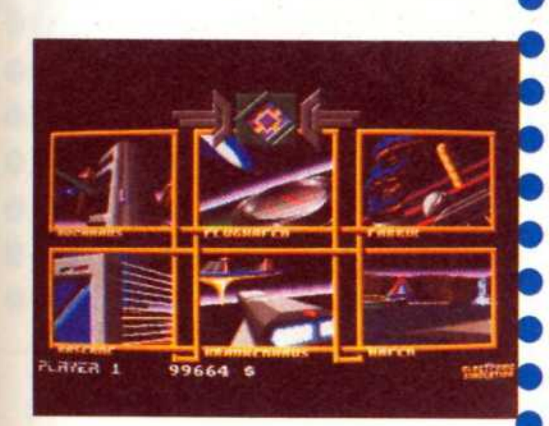


NEWS

Alle Welt redet von 3D: Lukoschik sieht sowieso nur noch doppelt, Mr. Tutti Frutti läßt ebenfalls alles plastisch schwabbeln, 3D-Tennis und 4D-Soccer machen erst mit der 5D-Brille so richtig Spaß. Der neueste Streich: **I PLAY 3D SOCCER** von **SILMULMONDO.** Verschiedene Kamera- und Blickwinkel sorgen für die totale Übersicht, verschiedene Spieltaktiken und optimale Ballkontrolle werden ebenfalls vom Hersteller versprochen. Zwei Spielmodi plus Zwei-Spieler-Option mit gesplittetem Screen, drei verschiedene Detailoptionen und neun verschiedene Geschwindigkeitsstufen sollen trotz aufwendiger Rechenarbeit für Rasanz sorgen. Erhältlich ist I PLAY 3D SOCCER für den ST, Amiga, C-64 und PC, der Preis liegt bei ca. 80 DM.

Öfter mal was Neues - oder was altes. Das von uns vielgescholtene **SECOND WORLD** wurde vom Hersteller **MAGIC BYTES** komplett überarbeitet.

Die Jungs haben nicht nur alle Grafiken geliftet, sondern auch den Sound und die technische Seite des Strategiespiels aufgepeppt. Tut's euch rein! Erhältlich ist SECOND WORLD immer noch und sowieso für Amiga, ST und PC.





Acht-Bitter aufgepaßt!

Laut **DIGITAL INTEGRATION** schöpft ihr neues Game **EXTREME** die 8-bit-Maschinen CPC, Spectrum und C-64 voll aus. In der Spectrum-Version dieses Action-Adventures soll sogar das (auf diesem Rechner) größte jemals gesichtete Sprite zu finden sein. Well, die Grafik sieht auf jeden Fall recht gut aus. Der Preis liegt bei ca. 30 Mark für Cassette und ca. 50 Mark für Disk.

Baby von Bord!

In letzter Minute erreichte uns die fertige Fassung von MIRRORSOFTS BRAT für den AMIGA. Das Geschicklichkeitsspiel um den Windelwarrior hält, was es in der Vorabversion versprach: Schweißtreibende Action um Stopschilder und Ampeln, jede Menge Gegner und Boni, sowie eine feine Präsentation. Der Preis wird um die üblichen 85 DM pendeln. Einziges Manko: Man würde das volle Spielfeld gerne zoomen, so klein sind die vielen Details. Hier die Wertung:

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Hoch hinaus und weit nach vorn will **ELECTRONIC ARTS** mit der neuen **INTERPLAY**-Produktion **LEXI-CROSS** für den PC, verspricht man doch in der Werbung großspurig das „Quizspiel des 21. Jahrhunderts". Hört, hört! Dabei geht's eigentlich ums schnöde Kreuzworträsteln, allerdings ergänzt mit strategischen Puzzle- und Memory-Featuren. EA verspricht 600 verschiedene Wortepuzzles, bei denen Buchstaben ausgelost, Wörter geraten und Vokale gekauft werden. Leider, leider wird wohl der beliebte „Kaufrausch-Modus" á la „Glücksrad" fehlen, denn es ist nicht anzunehmen, daß EA den glücklichen Gewinnern einer Spielrunde ihr niegelnagelneues Topfset überreichen wird.

So, Freunde, jetzt wollen wir **Euch**, die Besitzer jener supermegahyperoberscharfen Konsole **SUPER FAMICON**, mal so richtig scharf machen! Denn folgende Games werden noch dieses Jahr für diese Superkiste erscheinen: **AUGUSTA GOLF; DARIUS II SPECIAL; SIM CITY; SIM EARTH; ZELDA IV; SUPER R-TYPE; Y'S III; DUNGEON MASTER; DIMENSION FOUR; FINAL FANTASY IV; RAIDEN; PRO SOCCER; DODGE BALL; ULTRAMAN; SUPER PRO BASEBALL; GUDLEEN; SUPER ULTRA BASEBALL; GOEMAN; POPPERS; HIRYN; ARABIAN NIGHTS; HEKATO; SONG AMSTER** und **DRAGON QUEST V.** Das sollte für's erste reichen!



Wer demnächt ein Programm von **BRODERBUND** kauft, hat damit gleichzeitig ein paar Mark für **SIERRA ON-LINE** erwirtschaftet. Der Grund: SIERRA hat BRODERBUND gekauft. Damit entsteht ein Software-Riese, der im Spielebereich einzigartig sein dürfte. SIERRA, die sich mittlerweile gar zu einer Aktiengesellschaft gemausert haben, bekommen damit nochmals einen dicken Einnahmenzuwachs von ca. zehn Millionen Mark jährlich. Da sieht man wieder, wie die arme Softwarebranche an den Raubkopien darben muß..



Blechbüchsen

Vier herrlich gezeichnete Level mit über 160 Screens und mehr als 40 mordgierigen Enemies durchstreift die ultimative Kampfmaschine **METAL MUTANT** im gleichnamigen Game von **PALACE SOFTWARE**. Dabei kann sie sich wie die berühmten Transformers in drei verschiedene Kampfgestalten verwandeln. Wann die Verwandlung stattfindet? Nun, Ende Mai und zwar für ST, PC und Amiga zum Standardpreis von 80-100 Märkern.



Die Katze läßt das Mausen nicht . . .

Weit über zwei Jahrzehnte stellte sich der Ex-Richter dem offenen Disput zwischen Geschäft und Moral, hegte und pflegte vornehmlich die Unschuld rechtlich noch unmündiger Jugendlicher. **Rudolf Stefen** (65), seit 1969 Vorsitzender der **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften** in Bonn, darüberhinaus Gründer der **Schriftenreihe der Bundesprüfstelle** sowie langjähriger Chefredakteur des eigens ins Leben gerufenen **BPS-Report** mit **News Letter** (monatliche Auflage 10.000). Er hätte aufgrund seiner Pensionierung aus Altersgründen mit Wirkung vom Februar dieses Jahres nun Ruh' vor Sex & Crime der eindeutig pervertierten Art in Computerspielen, Fernseh-, Kino- und Videostreifen, Comics, Schallplatten, Büchern und Zeitschriften. Doch: einmal Zensor – immer Zensor, Stefen kann's einfach nicht lassen. Und so leitet der alte Hase nun seit März '91 die **Deutsche Gesellschaft für Jugendschutz e.V.** in Bonn. Mit frischem Wind soll hier nun die Zurückdrängung und Verfolgung von Hardcore- und Gewaltdarstellung in allen Medienbereichen angegangen werden. Besondere Zielsetzung: Kinderpornogaphie und NS-Propaganda, letzteres insbesondere in Form von NS-Software.

Tetris-Turnier

Die auf Konsolen, Amiga und PC spezialisierte Firma **ECS** in Bremen veranstaltet am 11. Mai um 10 Uhr ein Tetris-Turnier im Konsul-Hackfeld-Haus in der Birkenstraße.

Die Ermittlung des Gewinners läuft nach dem Doppel-KO-System. Zu gewinnen gibt es ein Mega-Drive plus Spiel, sieben Game Boy-Spiele und zwei noch geheime Sonderpreise.

Die Anmeldegebühr beträgt im Vorverkauf 7 Taler, ansonsten 9 Taler. Info: ECS, Tel: 0421/302345

Oh-Oh-Seven

Der feuchtfröhliche Unterwasser-Agent **JAMES POND** kommt für das **SEGA-MEGA-DRIVE**. Endlich werden auch Konsolenbesitzer in den Genuß dieses witzigen Arcade-Games kommen. Die Amiga- und ST-Versionen waren schon ein voller Erfolg in 1990. Das von **ELECTRONIC ARTS** in England produzierte Spiel wurde von Steve Bak und Chris Sorrell auf das Mega-Drive umgesetzt und ist somit der erste rein englische Mega-Drive-Titel.







Deckel auf – Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,–**

Bestellnummer: M 100

Zocken wie in der Spielhalle könnt Ihr nun mit dem MULTIFUNCTION JOYSTICK! Joyboard mit einstellbarem Autofeuer, integrierten Paddles u.v.a.m.. Beste Microschalter-Qualität. Für Atari, ST, Amiga, C-64.

39,95

Bestellnummer: M 200







BLOCK OUT – den „3 D-Tetris"-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST. Der Preis:

49,95

Bestellnummer M 400

Irres Fliegen – tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95

Bestellnummer: M 300

(nur für Amiga erhältlich)

Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



CONTACT-markt

Suche Software

Suche für Apple: Bomb Alley, Computer Bismarck, Guadalcanal-Campaigb Objektive, Kursk, Pursuit of the Graf, Speespektrum, Blitzkrieg, Gallipoli, Stalingrad, Invasion Force, Battle of the Bulge, etc, etc, ect. Ulf Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach (no Telefon)

Einsteiger sucht günstige Software aller Art für den Atari 1040 ST. Angebote an: Bernd Breitenfeld, Gartenstraße 14, 8522 Herzogenaurach.

Suche für Atari ST MIDI-Software (Cubase Notato usw, usw.) Manfred Wokaun, Brückenstraße 31, 8312 Dingolfing.

Suche: T-Type I, Strider, Last Ninja II für den PC. Wer kann mir beim Spiel Targhan mit Tips oder Plan weiterhelfen. Rufe an Telefon: 06332/15605, Hans-Peter Edel, Metzstr. 3, 6660 Zweibrücken.

Suche Module für: Sega Master + Mega Drive, Nintendo + PC-Engine, suche Super Famicon + Spiele, suche deutsche Anleitungen oder Kopien für Mega Drive Module, zahle!
Telefon: 0431/641670, Roger Kerber, Rdsbg. Landstraße 58, 2300 Kiel 1.

SUPER FAMICOM, Sega + 16 Bit, PC-Engine. (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche Famicom an die Stereoanlage oder an 1084 kein Problem. Telefon: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstraße 3, 5450 Neuwied 22.

Suche SPIELHALLEN Platinen. Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem verkaufe ich 'Konsolen' für Automatenplatinen. Interesse?
Telefon: 02622/83517 Klaus Wolf, Schulstraße 3, 5450 Neuwied 22.

Suche 100% Kopien von Videofox und Movie mit Handbuch. Zahle 20 DM und Porto. Suche außerdem noch ein Videoarchivprogramm, zahle 5 DM + Porto. Bitte schnell anrufen: Telefon: 04221/22935, Michael Bartneck, Memeler Str. 27, 2870 Delmenhorst.

C-64: Suche TV Sports Football auf Disk. Biete für das Originalspiel 60 DM. Markus Siegmann, Londonstraße 3, 3400 Göttingen, Telefon: 0551/64861 (Nur in Originalverpackung!)

Kaufe alle Originalprogramme für AMIGA + ATARI ST die nicht älter als 2 Jahre alt sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Straße 38, 8070 Ingolstadt.

Kaufe laufend gebrauchte Nintendo-Module (nur europ. Version!). Tel: 0841/61407, Peter Skodawessely, Samberger Straße 4, 8070 Ingolstadt.

Suche günstige Games für den Amiga in komplett deutsch (Indy 3, Operation Stealth, Cadaver usw.) Schickt Eure Angebote an: Matthias Trautmann, Kantplatz 6, 2350 Neumünster (nur deutsche Games)

Suche die Schachdatenbank "En Passant" sowie Strategie- und Managerspiele für Amiga. Telefon: 06441/81464, Thorsten Eckhardt, Bachstr. 63, 6334 Asslar.

Suche!! Shoot-em-up-Construktion-kit für Amiga, nur intakte Originale!!! Preis nach Vereinbarung! Ruft an: Telefon: 07366/7563 (Torsten) nach 18.00 Uhr!! T. Mann, Hohekreuzstr. 35, 7080 Aalen 15

C-64!! Suche Original SSI-Ware C-64!! und zwar: Carrier Force, Carrier Command (nicht Rainbird!!; SSI!), USAAF, Second Front. Anruf tut nicht weh, also call Stefan 06441/23951, möglichst zwischen 19.00 und 21.00 Uhr. S. Schmax, Ringstraße 18, 6330 Wetzlar 21.

Ich kaufe die C-64 Spiele, "Defender of the Crown" und "Micro League/WWF Wrestling" mit Anleitung und auf Diskette für 20-40 DM! Nur Original!! Jürgen Dietrich, Am Schlüsselacker 4, 6930 Eberbach.

Suche dringend Anleitung + Codes für Starflight I, da meine verlorenging. Angebote an: Thomas Cordewiener, Reuterweg 52, 5100 Aachen-Haaren.

Hilfe! Hilfe! Ich suche die beiden Megademos "The Best of Crest" und "The best of Crest 2" für C64 auf Disk! Bitte schnell! Preis VB! Jan Winters, Hegholt 79 a, 2000 Hamburg 71. Danke!

Suche gut erhaltene Originale für VHB 25,-. Danke an Sim City, Populous, Powermonger, Pirates usw. Ruft an: Telefon: 06253/6527 oder 7618. Holger Blous, Im Gehklingen 35, 6149 Rimbach.

Suche preiswert Sierra-Online Adventures. Angebote an: Andy Oltmanns, Am Korsorsberg 33, 2906 Westerholt.

Hilfe! Suche dringend das Wargame Empire von Interstel für Atari ST oder Original Anleitung. Frank Peters, Ringstr. 126, 4970 Bad Oeynhausen, 05731/4309

Suche laufend Originalsoftware für den Amiga 500 (z.B. Elvira, Mig-29, Transworld u.a.). Mirko Jetschny, Rischenangerweg 3, 3404 Adelebsen. Keine Raubkopien! Nur Originale!

!! Kaufe alle Originalprogramme für Amiga - Atari ST die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt, 0841/87997

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Habt Ihr Originalprogramme ???? Verkaufen ja, aber wie ??? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Wollt Ihr Originale verkaufen?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17 h

*** Amiga * Amiga * Amiga *** Suche Amiga Originalprogramme, alt und neu, zahle gut. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

Biete Software

****** C-64 **** C-64 **** Achtung Sportfan ****** Ein unbedingtes Muß!! Die absolut realistische Rennbahn-Simulation! Kauf Dir Dein eigenes Pferd, setz Dich in den Sulky und steuere Deinen Traber zum Sieg! Das Ziel: Fahre während der 2 + 3-jährigen Saison -den gewinnträchtigsten im Trabrennsport -möglichst viel Geld ein! Ewige Bestenliste + abspeicherbare Zwischenstände! Rennsequenz in 100% Maschinensprache, weiches Scrolling, hervorr. Animation, spannende Rennen! Große Realitätsnähe auch durch viele strategische Elemente /z.B. Training) / einfach 20 DM in einen Brief an: S. Bauer, Rückertstr. 47, 8440 Straubing / Disk + Rückporto im Preis enthalten!! **** C-64 **** Die optimale Sport-Simulation ****

You want the newest Software fpr your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben.

You're searching for hot stuff? We've got it. Only Amiga-stuff. Beginners are welcome. Call 02461/3845. * Amiga * Amiga * Amiga * Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Poatfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Hey Du: Wir haben immer neueste Soft für Deinen C64. 100% Antwort, fast geschenkt. Info gegen 1,- DM bei: Patrick Christmann, Hauptstr. 83, 5417 Urbar (Germany)

***AMIGA* Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! *AMIGA*

****AMIGA** Topaktuelle Software günstig!*** 48 Std. Schnellservice * neueste dt. Anleit. * zuverlässig * regelmäßige Gratisliste * Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien *

Amiga MS-DOS Amiga MS-DIS Wir bringen Ihr Laufwerk ins schwitzen!! Schnell, diskret und zuverlässig. N. Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange. STORM the fucking best.

Die Floppy ist kalt, denn die Software ist alt. Die Box ist leer, ich brauche mehr. Wir helfen: sofort, schnell, zuverlässig, billig, gut, schön. Tel: 02461/3845 Amiga. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

Schnelle und diskrete Abos vom Fachmann. Auf Amiga und MS-DOS. Qualität trägt einen Namen: STORM! Kostenlose Infos unter: N. Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange, Tel: 00352/594014.

IBM-PC! Verkaufe Originale: RED BARON, LEMMINGS je 56,-; Indi 500, Populous, F-15, STRIKE EAGLE II, Larry 2, Ultima 5, Xenon II je 40,-; Bards Tale 2, Drakkhen je 30,-; CHESSMASTER 2100 25,-; Elite, Ghosts'n Goblins, Hanse, Gold Rush je 19,-. Tel: 089/7144553, Thomas Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70.

****AMIGA** Verkaufe Originale:** Midwinter komplett dt. (45 DM), Cenon 2 (35), Fisch (30), Emlyn Hughes int. Soccer (35), Cyber World (25), Mindwalker (10) Tel: 06105/3908, Andreas Lellinger, Liebknechtstr. 7, 6082 Mörfelden-Walldorf 1.

Verkaufe Originale: Corruption (PC, 20 DM). Might & Magic 2 (C-64, 50 DM), Champions of Krynn (C-64, 40 DM), Fighter Bomber (C-64, 30 DM) und Colfman (C-64, 10 DM)! Tel. 0631/16792, Christian Bügenburg, Konr.-Adenauer-Straße 39, 6750 Kaiserslautern.

Amiga Schweiz Amiga Zu verkaufen die neueste Software. Die Soft mit Disk nur 3,- SFr. Auch Abos! Es gibt großen Mengenrabatt. Ruft doch mal an!! 055/278525. Sascha Ritz, Eichfeldstr. 3, C-8645 Jona

ST: KQ 1-3, PQ 2, Pirates! Starflight, Full Metal Pl., Chaos Strikes Back, Millenium 2, Kick Off 2, Oil Imperium je 20 - 30 DM, Tel: 08171/29770.

Du brauchst Software? Alles klar, wir besorgen's (natürlich die Soft) Nur für Amiga, und auch billig. Einfach nur 02461/3845 * Amiga * Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

***** AMIGA *** HOT *** AMIGA *** HOT ***** Habe die neueste Soft!!! Tel: 07035/4081 or 5192 (only Di u. Do. 17-21h) Only o-days Soft!!! *** AMIGA *** AMIGA ***

Suchst Du alte und auch sehr neue Soft für Deinen Amiga?? Dann ruf' mich an!! Ich habe ein großes Angebot! Tel: 07025/4081 or 5192 (only Di u. Fr. 17h - 21h) Hot Amiga hot. Tomas Bridaric, Eichendorffstr. 8, 7442 Neuffen.

Du brauchst Amiga-Software? Du suchst zuverlässige Partner? Du möchtest schnell und billig beliefert werden? Natürlich willst Du auch eine Gratisliste! Okay! Ruf 02172/2343! Herbert Schneweisz, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen.

Biete Bad Blood, Ultima 6, Railroad Tycoon (Originale) günstigst für PC an. Tel: 09181/42133 ab 17.00 Uhr. Walter Hofbauer, Zimmererstr. 2 B, 8430 Neumarkt i.d. Opf.

IBM: KQ V (80), HQ II (70), Ultima VI (80), Sorcerian (50) uva. Elke Greß, Fuhrmannstr. 8, 7550 Rastatt.

ST-Originale: Warp, Rock'n Roll, Xenon 2, STOS-Sprites, -Compiler, -MaestroPlus und Bamescreator, Gauntlett 2, Speedball Tel: 0221/364673 ab 18 Uhr, Siegfried Frank, Vochemerstr. 5, 5000 Köln 51.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Poatfach 532, A-1100 Wien.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Hein, PF 13, A-1145 Wien.

***** AMIGA *** Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

You're searching for hot stuff? We've got it. Only Amiga-stuff. Beginners are welcome. Call 02461/3845. Amiga Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

Sega Megadrive - Tiger Heli, Dick Tracy, Joe Montana Football, Volleyball, Aeroblaster, Gynoug, Skull & Crossbones, Phantasy Star III, Master of Weapon, Fantasy Zone II, Cross Fire, Super Airwolf, Caesar, Blodia

PC-ENGINE - Jackie Chan, Popoulus, S.C.I., It came..., Battle Chess, Lords of Rising Sun, Power Eleven, Might & Magic, Omega Fighter, TV Sports,...

GAMEBOY - das Neueste vom Neuesten auf Anfrage

ACHTUNG : JETZT AUCH SAMSTAGS GEÖFFNET !!!!!

Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.

TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1

Amiga für ganz Europa!! Guter Service! Schnelle Erledigung! Natürlich gute u. neue Stuff. Vor allem günstige

***** Amiga-Austria ***** If you wanna have the newest stuff write to

Du suchst Amiga-Zuverlässigkeit? Super-Service? Aktuelle Spiele und rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

Die Floppy ist kalt, denn die Software ist alt. Die Box ist leer, ich brauche mehr. Wir helfen: sofort, schnell, zuverlässig, billig, gut, schön. Tel: 02461/3845 Amiga. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

Amiga Originale!! Ich verkaufe: Tie break 30 DM, L. of Fairghail 40 DM, Great Corts 2 50 DM, G.S. Tennis 30 DM, Power Monger 40 DM, Chase HQ 30 DM, Lombard Ralley 30 DM, North and South 30 DM. Bei Interesse Tel: 02238/14522, Mario Heßel, Auf dem Rott 30, 5024 Pulheim 3.

We are a hot couple of people and are selling software, too. Everyone can buy here, fast + slow, heroes + lamer. There's one thing left to say: 02461/3845 (only Amiga) Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

*** C-64 * C-64 *Achtung Sportfan*** Ein unbedingtes Muß!! Die absolut realistische Rennbahn-Simulation! Kauf Dir Dein eigenes Pferd, setz Dich in den Sulky und steuere Deinen Traber zum Sieg! Das Ziel: Fahre während der 2 + 3-jähr. Saison -den gewinnträchtigsten im Trabrennsport -mögl. viel Geld ein! Ewige Bestenliste + abspeicherbare Zwischenstände! Rennsequenz in 100% Maschinensprache, weiches Scrolling, hervorr. Animation, spannende Rennen! Große Realitätsnähe auch durch viele strategische Elemente /z.B. Training) / einfach 20 DM in einen Brief an: S. Bauer, Rückertstr. 47, 8440 Straubing / Disk + Rückporto im Preis enthalten!! * C-64 * Die optimale Sport-Simulation *

**** AMIGA ** AMIGA **** Neueste Games und Anwender abzugeb. Gratisliste anfordern, sendet an Willi Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

**** Neueste Amiga-Software **** Gratisliste anfordern, sendet an Willi Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

Amiga ** Amiga ** Amiga Topaktuelle Software abzugeben, Gratisliste anfordern, sendet an Willi Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Österreich.

**** Amiga-Fans aufgepaßt **** die neuesten Games und Anwender abzugeben, Gratisliste, sendet an Postfach 231, 1142 Wien, Österreich.

Amiga: Verk. 10 Disk mit 80 PD-Progr. nur 20 DM + Porto (Vork. + 4 DM, NN (+ 7,50 DM)) bei: W. Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

Amiga: Verkaufe Super PD-Soft sehr preiswert. Liste Amiga PD gegen 1 DM anfordern bei W. Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

Verk. Orig. Spiele für Amiga: Indiana Jones - 30 DM, Klax - 15 DM, Falcon - 30 DM, Z-Out - 30 DM, Neuromancer - 25 DM, The Plaque - 25 DM. Tel: 0711/446242 nach 18 Uhr, Robert Lakodi, Paprikastr. 62, 7000 Stuttgart 75

SCHWEIZ Verkaufe neueste Software zu billigen Preisen. Schreibt an STAR-FOX, Jojo Merkel, PO Box 139, 4153 Reinach o. ruft CH-061/7114378 an.

A500 contact the nr. 1 in austria!!! Modemtrading!!! Write to Dimpls/Energy, James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz. Nr. 1 for the newest stuff. Forget the other geck's, contact Energy, Energy, Energy!

MR - Soft

Hier spielt der Chef selbst !

AMIGA		ATARI ST		PC / AT	
Buck Rogers kompl. dt.	89.90	Chaos strikes back	63.90	Buck Rogers kompl. dt. VGA	89.90
Eye of the Beholder	78.90	Dragon Flight	74.90	Dungeon Master	*
Great Courts II	70.90	Dungeon Master dt.	63.90	Eye of the Beholder VGA	78.90
Ishido	63.90	Elvira kompl. dt.	74.90	Lord of the Rings *	78.90
Lemmings	59.90	Great Courts II *	70.90	Monkey Isl. kompl. dt. VGA	89.90
Monkee Islands dt.	89.90	Indiana Jones dt.	70.90	Ports of Call	81.90
Panza Kick Boxing	78.90	M1 Tank Platoon	74.90	Red Baron	89.90
Powermonger	78.90	Mig 29 Fulcrum	89.90	Secret Weapon of the Luftw.	*
Railroad Tycoon	*	Monkey Island kompl. dt.	89.90	Sim Earth dt.	89.90
Return of Medusa	*	Speedball II *	63.90	Wing Commander	84.90
Secret Weapon of the Luftw.		Turrican	55.90	Wing C. Mission	45.90
Wing Commander		Ultima V *	78.90	Wing C. Mission II	*

* = wird erwartet Versandkosten DM 8,-
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen

Tel.:(0 60 74) 9 84 82 Fax.:(06074) 9 53 47
Mon.-Sam. von 10.00-19.00
Michael Reimer * Brandenburger Str. 1 * 6074 Rödermark



A500 contact the nr. 1 in austria!!! Modemtrading!!! Write to Dimpls/Energy, James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz. Nr. 1 for the newest stuff. Forget the other geck's, contact Energy!

We are a hot couple of people and are selling software, too. Everyone can buy here, fast + slow, heroes + lamer. There's one thing left to say: 02461/3845 (only Amiga) Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

Alles Org. je 29,- + Porto; Ooze; Indian Mission; St. For. Harrier; Giana S.; Red Oktober; Mewilo; Populous; Asterix Mgl. Adv. C. Set; R. Mittelpkt. Erde; Ret. to A.; Helloween; Zork 1-3; Heroes o. t. Lance; Garrison 12; Fugger; Ogre; Golden Path; Gee B.A. Ralley - alles Amiga. H. Löffler Thusneldastr. 18, 4936 Augustdorf

Größter 128-er Club der BRD bietet 34 tolle Public-Domain-Disketten + Tips & Tricks. Liste gegen Rückporto bei U. Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf.

Verkaufe meine dt. Anleitung zum Flugsimulator-2 für 10,- DM! Uwe Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf, Tel: 0451/493306. Sofort anrufen!!!

Original Atari-ST Programme zum halben Preis!! Star Treck 32.50, ATF 32.50, F16 Combat 32.90, Fisch 36.50, Action Service 29.50, Fire Zone 36.50, Power Monger 36.50, The Sentinal 29.50, Kick Off II 32.50, Operation Harrier 32.50, Supremacy 36.50 usw... Liste anfordern bei: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf: 04191/4320

!!! ORIGINALE FÜR DEN AMIGA ZUM HALBEN PREIS !!! Itali 1990 35.50, Skidoo 32.50, Kult 32.50, Oil Imperium 32.50, Paradroid 90 32.50, Division One 19.50, Aunt Arctic 32.50, Football Manager II 29.50, Intern. Soccer 29.50, Kick Off 29.50, Powerdrome 32.50, Star Wars 14.90 ... Liste by R. Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf 04191/4320

C64 C64 Verkaufe billig Spiele. (Originale). Liste gegen 1 DM Rückporto, spottbillig. Sebastian Spiekermann, Köhlerweg 31, 5750 Menden 1 -Lürbke. C64 C64

MS-DOS: FM2 + Exp.-Kit, Circus Attractions und Grand Monster Slam. Alle 3,5 Zoll für je 40 DM. Schreibt an: Steffen Blaschek, Mariental 2, 6957 Elztal-Dallau.

Amiga: Club Niveau! Wir reden nicht lang, wir machen! Sende einfach 3,- DM an uns u. Du bekommst umgehend eine vollgepackte Disk mit neuen Games und Info über diese neuartige Idee! Guter Service währt am längsten: Club N, Martin Giebel, Postfach 4147, 5840 Schwerte 4.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. - BGC, R. Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Verkaufe für Atari ST das Spiel (org.) E-Motion zum Spottpreis v. DM 45 (gegen Vorkasse). Interessenten schreiben an: Stefan Graf, Gartenstr. 5, 8411 Wolfsegg.

**** CH ** SCHWEIZ ** CH **** Verkaufe neueste Soft! (ca. 1 Woche) Adr. System Zero, Urs Frei, Postf. 402, CH-4153 Reinach, Tel: 0041/(0)61/7119089

C-64. Verkaufe neuesten Stuff z.B. L. Ninja 3, Lemmings, Twin World, Blockout, Box- u. Bundesl. Manager, Pang, Toki, Loopz, Gremlins 2, Duck Tales! Telefon: 02302/89323 (Regi) 13.15 -14-30 (Mo-So) Reginald Ploch, Köstershof 16, 5810 Witten

Amiga - Biete neuesten Stuff. Auf jedenfall zuverlässig. Tausche Legend of Faerghail (Org.) gegen anderes Rollenspiel. Tel: 05491/4138 (Chris). PS: Verkaufe auch Lof. Call me or die. Christian Schäfler, Lilienthalerweg 11, 2845 Damme.

Biete Software für den Amiga. Disk ab 3 DM. Kostenlose Liste anfordern bei A. Jurzig, Hänigserstr. 7, 3101 Wathlingen.

Amiga 500 Austria Amiga 500 Die neueste, aber auch ältere Software gibts günstig bei W. Schmid, Postfach 23, A-2326 Maria Lanzendorf/Austria *** Fordere schnell eine Gratisliste an.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Hein, PF 13, A-1145 Wien.

***** AMIGA *** Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Verk. Sega Master System + 18 Module Preis VHB! Auch Tausch gegen Mega Drive + Module mögl. 0431/641670, Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1.

Elvira - Mistress in the dark Wem gefällt diese Dame auch? Liste bei: Joachim Galesic, Postf.500411, 7000 Stuttgart 50. (Keine Raubkopien - nur Originalsoft)

Neu: die PD-Card!!! Die PD-Card verringert alle PD-Preise für C-64 um 20%. Die PD-Card gilt nur bei mir. Info gibt's gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen.

C-64-Software Ich biete Transworld (20,-), Pirates -dt.- (25,-), Reederei (20,-), Oil Imperium (15,-), Test Drive (15,-), Schreibt an Cujo Peisker, Heckenweg 2, 4428 Rosendahl 2.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben.

Amiga-aufgepaßt Topaktuelle Games, Anwender, Anl., ständig neuesten Stoff. Internat. erste Adr.- Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postf. 6, A-1145 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "The Elist", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

AMIGA Topaktuelle Software günstig!** * 48 Stunden Schnellservice * neueste dt. Anleitungen * zuverlässig * regelmäßige Gratisliste * Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien *

You want the newest software for your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben!!!

***Austria* Neue Software + Anleitungen für Amiga + PC zu vergeben.** Wir suchen u. vergeben Assembler-Source. Schreibt an: Micron, G. Meikl, PF 839, A-1011 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Softw. für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

Austria*Amiga*PC Neue Software für Amiga + PC zu vergeben. Modemimports, Abos, Anleitungen etc. Schreibt an MICRON, G. Meikl, Postfach 839, A-1011 Wien.

You want it, you got it! Biete immer aktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

Amiga * Wir haben ca. 300 Programme vorr.** 6 Monate Garantie. Kleiner Auszug: Elvira, Fantasy World Dizzy, Chaos Strikes Back, Speicherweiterung. Gratisliste. Tel: Mo - Sa: 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

PC * AT * IBM/Kompatible Sucht Ihr neue Software for Euren AT? Dann fordert umgehend eine Gratisliste an. Schreibt an KW "PC/AT", Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien*

***C64 *C64 *C64 *** Call 0421/325419 (José) Warum? Weil ich 1. die neuesten Games habe, 2. 1 Disk nur 1,50 DM kostet u. weil es nix besseres gibt. José Tarieen, Hain 17, 2800 Bremen 1. Only call.

Super Super Er ist da, suchst du PD für Amiga Atari zu super Preisen, oh Roger hat sie Atari ab April schreib oder ruf an Du bekommst eine Liste 0208/805535. Thomas Endemann, Marktstr. 125, 4200 Oberhausen 1.

Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Schnell und 100% zuverlässig. Superpreise durch Mengenstaffel. Gratisliste anfordern. Schreibt an: Torsten Bastian, Badallee 10, 2253 Tönning. Amiga 500*Amiga 500*Amiga 500*

Preis? Leistung? Korrektheit? Topaktuell? Abos? Nur vom Allerfeinsten! Abyss, Armin Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck (Amiga + PC Liste gegen 2 DM/10 ÖS in Münzen!)

*** AMIGA * Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Thomas Beisser, Postf. 142, A-1140 Wien

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

Amiga: Mein Angebot - Soft aus allen Bereichen von 86-90! Tlw. mit Anleitungen! Absolute Dumps gekoppelt mit Superservice müßten Dich überzeugen! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (AMIGA): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Send a blank disk and stamps for gratis demo-disk.

T&D Usergroup is here! Always the newest soft (modem)!!! Send one disc to this adress: T&D A.-Usergroup, T. Heinzl, Postfach 35, A-4501 Neuhofen an der Krems. Schreibt DEUTLICH!!!

Atari-ST Games und Anwendersoft abzugeben. Mehr als 1200 Top-Programme, bei Mehrabnahme 10% Ermäßigung. Liste anfordern bei: Comp-Software, K. Pölzler, Postfach 1000, A-8670 Krieglach/Austr.

!!!!Österreich!!!! Biete am laufenden Band die neueste Software für Amiga 500 und C64. Liste bekommt Ihr gegen 7 ÖS oder 1 DM. Schreibt an: Erich Kreuter, Raiffeisenstr. 11 a, A-8770 St. Michael. Ich hoffe bald von Euch zu hören.

Verkaufe Abos für den C64!!! Fordert meine Liste an!!! Verkaufe außerdem 2200 Cheats für 5 DM (zzgl. Porto) Interessenten schreiben an: Tim Grausam, Großer Kamp 35, 3170 Gifhorn.

Allerneueste Software zu fairen Preisen für den Amiga (Abos)! 10 - 29 Disks : 1,50 DM pro Disk, 30 - 59 Disks : 1,30 DM pro Disk, 60 - 99 Disks : 1,20 DM pro Disk, ab 100 Disks : 1,00 DM pro Disk. Für Preise inklusive Disks rechnet 1,20 DM pro 3,5"-Disk und 0,70 DM pro 5,25"-Disk dazu. Für mehr Infos schreibt an: F. Wensing, PF 108535, 4426 Vreden.

Amiga --- Amiga --- Amiga ---Amiga Biete Software für Amiga!! Tel: 05731/3925 (14 - 17 Uhr), 05732/74111 (18-23 Uhr) Nur telefonisch!! Frank Graumann, Wiesenstr. 17, 4970 Bad Oeynhausen.

--- Amiga --- Amiga --- Software für den Amiga in großer Zahl vorhanden! Tel: 05731/3925 (14 - 17 Uhr), 05732/74111 (18-23 Uhr) Frank Graumann, Wiesenstr. 17, 4970 Bad Oeynhausen.

!!!! AMIGA !!!! 64er !!!! Topaktuelle Software immer am letzten Stand, supergünstig und sicher alles. Liste bekommt Ihr gegen 7 ÖS, 1 DM Rückporto. Erich Kreuter, Raiffeisenstr. 11 a, A-8770 St. Michael. C64 und Amiga 500.

Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gg. Rückporto. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Weidenkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

Hallo Amiga! Ob Zocker, Anw., Sport, Simulant oder Action-Fan: Ich habe das, was Ihr braucht in einer gigantischen Gratisliste zusammengefaßt!!! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

Amiga-Prgs! Ich habe genau das, für jeden, was er braucht! Die totale Gratisliste sofort anfordern! Ich werde Dich überzeugen mit super Dumps + Anl. E. Pohl, Kortumstr. 110, 4630 Bochum 1.

Verk. Orig. DinoWars 35, Transworld 40, Kampfgruppe umd Carrier Command je 20 DM (da ohne Verpackung) auch Tausch gg. GameBoy-Moduls. Tel: 040/7965611, Thorsten Martens, Neumoorland 18, 2104 Hamburg 92.

Amiga-Originale. 100% ok: M1 Tank Platoon 60 DM, Shadow of the Beast II 60 DM, Licence to kill 35 DM, Northsea Inf. 35 DM, Zak Mc Kracken 40 DM, Toobin 35 DM, alle zus. 200 DM (NP 420 DM) Tel: 07082/50440 (ab 14 h) Christoph Nübel, Mähfeldstr. 113, 7541 Straubenhardt 4

If you want hot stuff for your Amiga, than call: 07843/2274 (ask for Sascha), beginners are welcome! I'm 100% fair, call or die! Sascha Schmidt, Sonnenhalde 5, 7592 Renchen

Amiga-PD! Ich verkaufe für wenig Geld PD-Soft. Fordert Gratisliste oder 3 Probedisks + Liste für 5 DM an. Ich tausche auch im Verhältnis 1:1. Write or call to: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Tel: 02871/12214. Jeder erhält 100% Antwort!

IBM: F-19;Full Blast, 4x4 Off Road und Captain Blood ab 3 Uhr 0231/756477, Daniel Neumann, Feldhofstr. 4, 4600 Dortmund 50.

Amiga Software Softw. zu günstigen Preisen! Habe immer das Neueste! Bin 101% zuverlässig! Auch Abos! Tel: 02389/1256, Sascha Goebel, Beckingshof 34, 4712 Werne.

Verkaufe für Amiga Originale Transworld und Z-Out!!! Preis VB! Schreibt an T. Eckel, Mathildenhütte 19, 3388 Bad Harzburg.

Original ASM-Gewinner Demo für C64 "Best of CrestII" der Gruppe Crest. 3 Disk.-Seiten für nur 10 DM + frankierten Rückumschlag an: R. Tögel, Thingstr. 25, D-7000 Stuttgart 80.

***AMIGA* Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Auch viele dt. Anl. vorhanden. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *AMIGA*

Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gg. Rückp. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Weidenkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

*** Schweiz * Amiga *** Wir verk. neueste Amigasoftware-Abos zu günstigen Preisen. Infos bei: Tigersoft, Thomas Sonderegger, PF 16, CH-9443 Widnau

The Special Brothers. Wir bieten die neueste u. auch ältere Amiga-Software. 100% Antwort. Infos: Schroeder Joes, PO.Box 206,L-3403 Dudelange,Luxemb.

Software? Kein Problem!! Wir haben alles (oder fast?) Also, nicht zögern, sondern anrufen. Ran ans Telefon und 02461/3845. Only Amiga! Only Amiga! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!!

!! Amiga-aufgepaßt !! Topakt. Games, Anwender, Anleit. ständig neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anf.: R. Fertl, Postf. 6, A-1145 Wien.

Verk. C64 (Zak, Pirates, Man. Mansion, Oper. Nept.) je 20,-. Sega Mega (Basketb., Alex Kidd) je 35,- Phantasy Star 2 45,- Master (Wonder Boy 2, Phantasy Star 1, Cal. Gam. Mir. Warr.) je 25,- Tel: 08232/1654, Timo Buhte, Gartenstr. 4 d, 8932 Graben.

Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gg. Rückporto. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Weidenkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

C64 Verkaufe superbillige Superspiele. Liste umsonst! Verkaufe auch Pokes. Schreibt an Dirk Ilgner, Im Flecken 14, 3007 Gehrden 1. Habe bereits über 200 Spiele!!!

STOP * AMIGA * STOP: Software von A.C.E. schnell u. zuverlässig. Jede Menge Stuff und Anleit. Info an A.C.E., Djemal Sabanovic, PF 3054, A-1141 Viena, -222/2620343. Barrückporto + Leerdisk für Infodisk!

**** AMIGASTUFF **** Habe immer die neueste Amigasoftw. günstig abzugeben! Info an A.C.E., D. Sabanovic, PF 3054, A-1141 Vienna, -222/2620343. Barrückporto + Leerdisk für Listing mitschicken, danke!!

Amiga-Austria! For the latest upcoming warez on Amiga contact T.F. Inc. fast at: Markus Winter, Postfach 11, 3701 Gr. Weikersdorf!! Send 10,- (2 DM) for a List ** No Lamers *** Be fast*

Software? Kein Problem!! Wir haben alles (oser fast?) Also, nicht zögern, sondern anrufen. Ran ans Telefon und 02461/3845. Only Amiga! Only Amiga! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

Verkaufe für PC: Loom 50 DM, Centuri on 40 DM, Italy 1990 30 DM, Thexder u. Track Suit Manager 25 DM u. Uridiunm u. World Games 20 DM, Klaus Windeler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7, Tel: 05226/5060

Verk. 13 Orig. Amigagames z.B. Falcon + Mission Disk 1 + 2, Captive Journey und viele andere ü DeLuxe Paint 2 und Devpac Assembler V2.0 + Buch VB 400 DM. 089/9037427, O Ermaier Andreas, Münchnerstr. 2 a, 8011 Aschheim.

+++++ AMIGA +++++ Topaktuelle Software günstig! +++ 48 Stunden Schnellservice +++ neueste dt. Anleitungen +++ zuverlässig +++ regelmäßige Gratisliste +++ Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien +++

Du brauchst Software? Alles klar, wir besorgen's (natürlich die Soft) Nur für Amiga, und auch billig. Einfach nur 02461/3845 * Amiga * Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

Super PD-Club! Wir haben über 200 PD-Disks schon für 1.00 DM (beidseitig bespielt) List auf Disk 2.00 DM. S. Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck (C-64) 10 Disks nur 9,- DM.

Amiga! Verk. Software je Disk 5 DM. Liste anfordern. Bitte auch frankierten Rückumschlag beilegen. Alexander Hailfinger, Striehweg 18, 7419 Sonnenbühl 3.

C=64!!! Verk. Softw. für C=64. Liste gg. 1,- DM Rückporto bei René Bodenröder, Mühlgasse 44, 6309 Rockenberg 1.

****** AMIGA **** Topaktuelle Software günstig!****** 48 Stunden Schnellservice **** neueste dt. Anleitungen **** zuverlässig **** regelmäßige Gratisliste **** Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ****

Verkaufe C64-Games: Pirates!: 35.-, Hillsfare: 35.-, Apollo 18: 20.-, Schreibt: Klaus Ullrich, Nibelungenstr. 12, 6149 Rimbach oder Tel: 06253/7618. Suche auch Software für Amiga + PC.

Super Spiele für den PC Populous (45), Promised Lands (15), Gns or Butter (50) by Andre Tölpe, Beuke 11, 3208 Giesen-Hasede, 05121/770001

Verkaufe C64 Soft Habe Turrican uvm. Suche T.M. Hero, Turtles sowie Duck Tales. Schreib mit 1 DM RP an Thorsten Rink, Dorotheenring 39, 2085 Quickborn. Tausche auch. Only C64.

Du suchst Amiga-Zuverlässigkeit? Super-Service? Aktuelle Spiele und rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

***** AMIGA *** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

You want the newest Software for your ***ATARI ST or AMIGA*** Contact us: "The Elite", Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your ***ATARI ST or AMIGA*** Contact us: "The Elite", Postfach 532, A-1100 Wien.

Infolge Systemwechsels zu verkaufen: ca. 30 Originalspiele für Amiga. Pro Game 12 DM oder 10 sFr. Alle zusammen nur 300 DM oder 250 sFr. Tel. Schweiz 01 7861121, Marcel Fritsch, Müllbachstr. 19, CH-88805 Richterswil

Topgünstige Originale! Pro Original nur 12 DM oder 10 Fr. Tel: Schweiz 01 7861121, Marcel Fritsch, Müllbachstr. 19, CH-88805 Richterswil

Verk./Tausche Origin. PC-Spiele Elvira, Intruder, Lords of Doom, Sindbad, Capt. Blood, Villow, Mayday Squad, Verk. Backgammon-Computer. Tel: 0941/87883 ab 19.00 Uhr. Erich Zink, Blütenstr. 13, 8417 Kareth

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 u. Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden -Computertyp angeben. - BGC, R. Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

!! Amiga-aufgepaßt ! Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, PF 6, A-1145 Wien.

! Amiga-aufgepaßt ! Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

! Amiga-aufgepaßt ! Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

! Amiga-aufgepaßt ! Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

! Amiga-aufgepaßt ! Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anford.: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

! Amiga-aufgepaßt ! Topaktuelle Games, Anwender, Anleit., ständ. neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

STOP: Amiga-Soft von A.C.E. schnell und zuverlässig. Jede Menge gute Beschreibungen. Info an A.C.E., A. Sadanovic, PF 3054, A-1141 Vienna. 2 DM für Info-Disk in bar beigeben. Bis bald!!! -222/2620343

STOP! Amiga Freunde Top new Stuff. Abo für nur 200,- DM mit Disk und Porto. Wo? Info an A.C.E., A. Sabanovic, PF 3054, A-1141 Vienna od. -222/2620343. Bitte 2 DM für Disklisting + R.Porto in bar!

Amiga Originalsp. je DM 10,- Vader, Phalanx, Teakwondo, Impact, Protector Space Station, Space-Battle, PD-Fish 50-430 je DM 1,90, Anwenderprogr. Beckertext I DM 99,-, Zing-Key DM 20,- J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss 21.

Habe immer die neueste Soft für AMIGA und C-64. Riesenauswahl, superbillig, Superservice - Computertyp angeben. Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstraße 28, 8372 Zwiesel. Liste gratis!

PC -- Mea culpa -- PC Contact us for hottest PC-Software. Tony Ante, Put M. Ivanice 7, 57000 ZADAR; YUGOSLAVIA

Neueste Soft nur im günst. Abo. Ab 19 Uhr anrufen bei: 02101/49722. Matthias Arm, Römerstr. 21 d, 4040 Neuss 1. Nur telefonisch!! Nur telefonisch bitte!!

PC-Originale: Targhan 30,- DM, Dinowars, Curse of RA je 50,- DM, suche auch Strider, R-Type, Monkey-Island, Loom. Rufe an 06332/15605. Tausche auch!! Hans-Peter Edel, Metzstr. 3, 6660 Zweibrücken.

**** AMIGA ** Topakt. Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleit. ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Thomas Beisser, Postf. 142, A-1140 Wien **

Verk. für C-64 Sim-City (25 DM), Ghostbusters 2 (25 DM), Powerdrift (20 DM) (alles Originale). Bitte melden bei Furthmayr Thomas, Kimpling 29, 4720 Neumarkt/H., Österreich.

!! Amiga-aufgepaßt !! Topakt. Games, Anwender, Anleit., ständig neuesten Stoff. Intern. erste Adresse - Gratisliste anfordern: R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

Atari-Spiele Backlast DM 10.-, Bad-Cat DM 10.-, PD-Pool 15-170 + ST 50-360 je DM 1,90 Omicron Easygem DM 39,-. Peter Weber, Kanderathweg 56, 4044 Kaarst 2.

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! *AMIGA*

Habe immer die neueste Soft für Amiga und C-64! Riesenauswahl, superbillig! System angeben. Gratisliste bei: Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, W-8372 Zwiesel.

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks und Tipsliste für alle Amigas. Über 70 Codes, Cheats, Lösungen für viele Spiele für 10 DM. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Cult Cult Cult Cult Cult Cult Cult If you want the newest gemez: Paul Motter, A-6100 Seefeld, PO Box 200! Amiga! Be fast! Cult Cult Cult

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64 auf Disk? Wir haben sie in rauhen Mengen! Riskiere eine Briefmarke und schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien, damit wir Dir eine kostenlose Liste auf Disk schicken können!

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64 auf Disk? Wir haben sie in rauhen Mengen! Riskiere eine Briefmarke und schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien, damit wir Dir eine kostenlose Liste auf Disk schicken können!

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64 auf Disk? Wir haben sie in rauhen Mengen! Riskiere eine Briefmarke und schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien, damit wir Dir eine kostenlose Liste auf Disk schicken können!

Contaxt The Creators for newest and hottest stuff on **Amiga** Kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr!! *** We make it --- you take it ***

Contaxt The Creators for newest and hottest stuff on **Amiga** Kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr!! *** We make it --- you take it ***

PC! Nur Originale! Biete Conquest of Camelot 70 DM, Muds 65 DM, Silpheed (Sierra), North & South und Budokan für je 55 DM, Pirates 50 DM, Die Hard und Last Ninja 2 für je 45 DM, Abrams Battle Tank 40 DM. Bitte ruft zwischen 14 u. 16 Uhr an! Fragt nach Christian! 07636/1770. Ch. Fischer, Laitschenbach 17, 7816 Münstertal.

For the latest warez on PC and Amiga write to: N. Lelink, BP 27, L-3801 Schifflange, Luxembourg. Storm 1991

Biete neueste PC- u. Amigasoftware! Jeder ist willkommen! N. Lelink, BP 27, L-3801 Schifflange, Luxembourg. (Versand aus der BRD) Storm 91

Verkaufe SMS mit 2 Pads, Lord of the Sword, Golvellius, Pro Wrestling, Super Hang-On, Double Dragon, Wonderboy in Monsterland 100% O.K. für 400 DM. Andreas Scheiber, Hauptstraße 26, 8832 Weißenburg 1. Telefon: 09142/8931

CH * Atari * ST * Atari * ST * CH Biete immer neueste Soft für den ST! Für Gratisinfo schreib an: V. Bambone, Keltenweg 40, 4153 Reinach, Schweiz. Tel: 061/7111639!! Nur Inland! 100% Antwort!

Schweiz * Atari * ST * Schweiz! Ich biete die absolut neuesten Games zu Tiefstpreisen! Verlang Infos! Schreib an: M. Gysin, Robinenweg 15, 4153 Reinach, Schweiz. Tel: 061/7118132. Nur Inland!

Sucht Ihr immer die neuesten Demos für den Amiga? Pro Disk 1,50 DM, im Abo billiger! Mehr gegen 1,- DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Only legal warez!!

MS-DOS Silent Service II 60.-, Their finest hour 50.-, Life & Death II 50.-, 688 Sub Attack 50.-, Kings of the beach 30.-, Airline Transport Pilot (ganz neu) 60.-, Freedom 20.-, Imp. Mission II 20.-, L.A. Crackdown 20.-, Star Trek 20.-, H. Stapper jun., Im Schlenk 22, 4100 Duisburg 1.

Get the latest Modem Releases for a price you can afford, dont delay, phone today 0571/61933. Amiga 500. David Osbourne, 4 AFA. A.Sqd., B.F.P.O.29 Minden

Vergebe Amiga-Softw. u. PD-Abo. Schreibt an Kraus Herbert, Gablenzg. 41/9/3, A-1150 Wien, Tel: 0222/9273414 von 18 h bis 22 h.

Amiga! Do you want to buy the latest modem imports? Then contact us! We write only back to foreigner! No German guys! Only news! O. Dursun, Tempelstr. 6, D-5000 Köln 21, West-Germany

Contact the Creators for newest and hottest stuff on *Amiga* Kostenl. Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr!! ** We make it -- you take it **

Topaktuelle Amiga-Software zu verkaufen. Liste gratis. Auch Abos. Tel: 030/4022904. Anruf lohnt. Stephan Wendt, Grebenhainer Weg 5, 1000 Berlin 26.

Amiga! MS-DOS! Topaktuelle Progr. u. viele Anleitungen! Superschnell und günstig abzugeben. Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-User! Umfangreiches Gratisinfo auf Supertooldisk bei G+G Amiga-Usergroup, G. Dechant, PF 612, A-8011 Graz anfordern.

ST-Originale: Invest, Transworld, Pirates, Kick Off, North and South, Fugger, RVF Honda, Stunt Car Racer, Indiana Jones Adv., Summer Edition usw. bei Philipp Glock, 6302 Lich 2, Münzenberger Str. 16 a, 06004/508, Preis nach Absprache.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden -Computertyp angeben. BGC, R. Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

CH Amiga * Hot For Teacher *** CH** Guter Service und billige Soft! Infos + Liste anfordern! Schreib doch einfach an: Hot For Teacher, M. Christen, Im Wiesli 8, CH-8708 Männedorf.

***** Amiga Schweiz ***** Billige Amiga-Software, Infos nach Anfrage. Ruf doch an od. schreib an: Hot For Teachers, Martin Christen, Wiesli 8, CH-8708 Männedorf, Tel: 01/9201588

Du brauchst keine neue günstige Amiga-Software? Zuverlässigkeit und rasche Antwort verachtest Du? Eine Gratisliste willst Du auch nicht? Dann ruf mich bitte nicht an! 02172/2343, Herbert Schneweisz, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen.

C64.Demos.Gratisinfo! Auch im Abo! Neu - gut - günstig! Qualitätskontrolle. Wer sonst bietet Euch soooo viel? Testdisk 2 DM Porto, Info gratis! C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg.

Die neuesten Demos von den besten Gruppen auf dem C64 gibt es bei mir. Du bekommst randvolle Disks ohne Mist! C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg

C64! Erspart Euch lahmen Schrott! Qualität muß man suchen und Ihr habt sie gefunden! Nur die besten Demos! Gratisinfo: C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg.

*******C64-Gratisdisk gegen 2 DM für Porto!******* Damit Du siehst, was Qualität ist! Schnell, billig, günstig, auch im Abo! Keine halbleeren Disks! C. Lang, Postfach 2, A-3452 Atzenbrugg.

****Die besten C64-Demos für Dich!!**** Die besten C64-Demos für Dich!! Die besten C64-Demos für Dich!! Auch Anfänger! C. Lang, Postfach 2, A-3452 Atzenbrugg -Gratisinfo!--Gratisinfo!-

********Das Vergnügen!******C64-Demos!******** Wenn Du mehr sehen willst, als 2 Photos im ASM... Qualität statt Quantität! Testdisk: 2 DM Porto, Gratisinfo: C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg.

Lagerverw. f. Firmen 20,-DM Sampledisketten je Disk 10,- DM. Schreiben auch Intros + Musik für Demos! Info unter 04802/282. Alles Amiga!!Bei Nachn. + 5 DM. Magic Arts Softw., Christian Jansen, Mühlenweg 12, 2243 Osterrade

Contact the Creators for newest and hottest stuff on *Amiga* Kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr! We make it, you take it

Contact the Creators for newest and hottest stuff on *Amiga* Kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Prenger, Nachbarsweg 103, 4330 Mülheim/Ruhr! We make it, you take it

Achtung! C-64 Freaks! Die neusten Demos von den besten Gruppen auf dem C-64 gibt es bei mir. Du bekommst randvolle Disks ohne Mist! C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg

C64! Erspart Euch lahmen Schrott! Qualität muß man suchen und Ihr habt sie gefunden! Nur die besten Demos! Gratisinfo: C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg.

C-64-Gratisdisk gegen 2,- DM für Porto Du siehst, was Qualität ist! Schnell, billig, günstig, auch im Abo! Keine halbleeren Disks! C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg

Die besten Demos für Dich! Die besten Demos für Dich!! Die besten Demos für Dich!! Auch Anfänger!! C. Lang, PF 2, 3452 Atzenbrugg

Das Vergnügen! C-64-Demos Wenn Du mehr sehen willst, als 2 Photos im ASM...Qualität statt Quantität! Testdisk: 2 DM Porto, Gratisinfo: C. Lang, PF 2, A-3452 Atzenbrugg

Lagerverw. für Firmen 20,-DM Sampledisketten je Disk 10,- DM. Schreiben auch Intros + Musik für Demos!! Info unter 04802/282. Alles Amiga! Bei Nachfrage + 5,- DM. Magic Arts Software, Christian Jansen, Mühlenweg 12, 2243 Osterrode

Achtung! C-64 Freaks! Verk. 20 (!) Diskseiten voll mit Demo-, Intro- und Lettermakern! Gegen 20 DM Schein o. Scheck. Zuverlässiger Service! Axel Althaus, Schloßblick 6, 5800 Hagen 5

Amiga: Secret of Monkey Island, Panza Full Contact, Softw. ab 1 DM pro Disk. 100% zuverlässig, bitte Rückp. beilegen. Florian Moscht, Sedan 5, 7929 Gerstetten.



Verk. u. tausche allerneueste Softw. f. den Atari! Auch Abos! Wenn Du interessiert bist, schreib an: Black-Byte, Roland Meier, Postf., CH-5242 Lupfig! Es lohnt sich.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Verkaufe die neuesten Computerspiele für Amiga 500 wie z.B. Great Courts 2, Transworld o. Power Monger. Tel: 0261/23034. Adr.: Tony Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!

Elvira, Sim Earth (beides dt. Vers.) für je DM 65,- o. zusammen für DM 125,- zu ver. (PC) Christian Neumeyer, Schulstr. 7, 6365 Rosbach. Tel: 060003/7430.

Verk. C64 II u. Floppy 1541II, 22 Originalspiele, Maus, Diskettenlocher für 620 DM. Ab 18.00 unter 07236/8623 erreichbar. Marcus Selzer, Scheffelstr. 8, 7538 Keltern 2

Amiga! Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13. A-1145 Wien.

!!!Amiga!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Atari ST/E aufgepaßt: Wir haben die absolut neueste Soft für Deine Maschine. Neuer und besser als irgendwo! Infomaterial bei: ST-Clan, Dirck Grasmuch, PF 263, CH-8854 Siebnen!

PC-Games!!! PC-Games!!! PC-Games!!! Für nähere Infos schreibe an: PC-Clan, Ivo Lauffer, Box 263, CH-8854 Siebnen/SZ

You get the best on Atari ST & STE by getting info from: Empireclan, H. Filter, PO Box 263, CH-8854 Siebnen. We have color- u. monochrome-programs for nice prices!!! Write now!!!

Wir haben die allerneueste Amiga-Soft der Schweiz. Sehr viel Anwendersoft und natürlich alle Games. Hol Dir ein Info bei: Amiga-Clan, Roger Wattenhofer, Box 263, CH-8854 Siebnen/Schweiz. 077/931809

*****Coole Intros & Megademos!**** Alles im Maschinensprache! C64, Amiga! Wir programmieren alles! Telefon: 02526/3333 oder 2387. Peter Gorus, Schlesienring 10, 4415 Sendenhorst.

Amiga Hard- und Softwareverkauf*** Elvira, Dragons Lair 2, Hard Drivin 2 und viele andere *** Speichererweiterung nur 980 DM *** auch Ankauf von Originalen *** Gratisliste *** 05382/4858

Verk. Orig. Spiele für C64 Teederei 25.-, TD2 Muscle + Super Cars je 10.-, Battles of Napolion 35.-, Rings of M. 25.-, TV Sports Football 25.-, Nippon 25.-, Starflight 25.- Tel: 089/717626, Peter Schmelz, Pfingstrosenstr. 77, 8000 München 70

Amiga-Originale + Bücher + Zeitschriften B. Löffler, Neu-Neetze 53, W-2121 Neetze

Biete Original Amiga-Spiele ab 30 DM. Alle 100% O.K. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: Christian Niebur, Seestraße 14, 7410 Reutlingen.

Etwa 500 PD-Disks (mit Top-PD!!!) für den C-64 gibt es beim PD-Center, Michael Mättner, Gartenstraße 3, W-6108 Gräfenhausen! Preise gestaffelt von 2 DM bis 1,20 DM! Liste gegen 2 DM! (Lieferung auch per Nachnahme!) Liste-Disk: 2,40 DM

******* Super Game-Collection für den C=64.******* Für nur 10,- DM (bar/Scheck) oder Nachnahme (+ 4 DM). Die besten Spiele des Monats zu bestellen bei: Torsten Hasenbein, Herner Straße 277, 4630 Bochum.

***** Super Spiel-Disk *** für den Amiga.** Die 5 besten Spiele des Monats zum Superpreis von 10,- DM (bar/Scheck) oder per Nachnahme /+ 4,-DM) bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum.

******* Super PD-Collection für Amiga + C=64.******* Nur die besten Programme aus allen Bereichen. Nur je 10 DM (bar/Scheck) oder per Nachnahme (+ 4 DM) bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum. Bitte das System angeben! Danke!

***** Unicorn-PD ***** Ihr Partner für günstige PD-Soft auf dem Amiga & C=64. Disk schon ab 0,50 DM. Katalogdisk je 2 DM (System als Stichwort angeben) bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Straße 277, 4630 Bochum.

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.***** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden. Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger (innen)! *****AMIGA*****

****** AMIGA **** Topaktuelle Software günstig!** **** 48 Stunden Schnellservice **** neueste deutsche Anleitungen **** zuverlässig **** regelmäßige Gratisliste **** Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ****

You want the newest software for your Atari ST and Amiga. Contact us: The Elite, M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. !!! System unbedingt angeben!!!

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Contact us: The Elite, M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System unbedingt angeben.

*******Suchst Du Games für den C'64??******* Wenn ja bist Du bei mir richtig, Hotstuff, Abos und alte Games, bestelle die Liste auf Disk, sende 3 DM an: Batman, J. Preindel, Postfach 20, A-8019 Graz ... Ciao!

Verkaufe laufend Originalsoftware for den Amiga 500 (zum Beispiel Superbase German für 50 DM). Mirko Jetschny, Rischenangerweg 3, 3404 Adelebsen. Keine Raubkopien! Nur Originale!

C-64 PD-Soft Demo- und Intromaker, Tunes, K-Pics, Anwender, Demos usw. 100% legal Stuff 240 Disks beids. voll zum Selbstkostenpreis. Liste auf Disk für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2. Suche gute Logomaker!!!

Verk. Amiga Originale Stck. 40,- DM NN Kick Off, Transworld, Dyter 07, P47 Thunderbolt, World Tour Golf uva. Verk. auch ASM Hefte und Power Play Stck. 5,- DM ab 19.00 Uhr 02822/52415, Dieter Schäfer, Frankenstr. 33, 4240 Emmerich 1.

Suche Hardware

Suche Drucker, LC-10 Color, zahle 300 DM. Call: 04265/1785 (nach Patrick fragen) zwischen 2 und 3 Uhr, oder zwischen 6 und 7. P. Laubner, Rotenburger Str. 58, 2727 Fintel.

Wer verschenkt Amiga 500? Tel: 09826-1299 + Fernseh Modul. Jochen Roth, Gern 29, 8829 Ornbau

Suche Amiga 500. Er sollte 100% in Ordnung sein. Zahle gut. Schreibt an Andreas Schwarz, Sankt Andreas Str. 1, 8899 Langenmosen. Tel: 08433/1059 (nur Samstags, Sonntags ab 17 Uhr)

Biete Hardware

! Stop again ! Verkaufe Sega-Mega-Drive + 2 Joypads + 5 Games (Populous, Budokan, World-Cup-Soccer, Baseball, Alex Kid) 400,- DM. Peter Maltzahn, Neusurenland 72 a, 2000 Hamburg 72.

! STOP ! Verkaufe Sega-Mega-Drive + 2 Joypads ü 5 Games (Populous, Budokan, World-Cup-Soccer, Baseball, Alex Kid) 400,- DM.Peter Maltzahn, Neusurenland 72 a, 2000 Hamburg 72.

Verkaufe Game-Boy mit Tetris und Sup. Marioland, originalverp., wie neu! 150 DM * Verk. Drucker Seikosha SP 1200 VC, wie neu für C65/128 mit Handb. + Zubeh. NP 400,- für 250,-Manfred Büsing, Hugo-Heiß-Str. 5, 8000 München 50.

Biete C64 mit Zubehör (Floppy, Disketten, Mouse, Joysticks usw) an für ca. 500 - 600 DM. Tel: 0611/403301. Bitte erst nach 16.00 Uhr anrufen. Marcus Bruder, Hermannstr. 22, 6200 Wiesbaden.

Verkaufe CPC 6128 m. Monitor GT65 und vielen Extras wie: Computertisch, MousePack 2.0, Originalspiele wie Italy 1990, Forgotten Worlds, Tetris, Elite usw. sowie etliche Disketten, 2 Joysticks und Literatur. NP 1650 DM, VHB 550,-. Christian Schröder, Ahornstr. 28, 3549 Wolfhagen, 05692/345.

Hallo Freaks! Wollt Ihr eine PC-Engine für 200 DM (Pal mit Game), einen Gameboy mit Tetris u. Mario für 140 DM Euer eigen nennen? Dann ruft an unter: 07720/7619, ab 14 Uhr. Jürgen Löffler, Kellerstr. 18, 7730 VS-Schwenningen.

Verk. A-500, ext. 3,5", 5,25" (880 KB), 512 KB SPW, Action Replay, FMonitor, 320 Disks mit Softw. *VB 1600 DM* R. Jankowski, Kranewittweg 53, A-5280 Braunau/Inn, Tel: 0043/7722/38883.

Verk. Amiga 500 + 65 Disks + 2 Joyst. + 1 MB-RAM-Erw. + Scart-Kabel + HF-Modulator für 800 DM VB. 07141/57501 von 18-20 Uhr. Nikolai Haumer, Reichertshalde 90, 7140 Ludwigsburg.

Verkaufe Sega-Megadrive (RGB Vers.) mit 2 Modulen, 1/2 Jahr alt f. 300,- DM VB. Tel: 02501/8267, Alexander Thomas, Schumannstr. 18, 4400 Münster.

Verk. C64 + 1541 + Grünmonitor + Maus + 2 Joyst. + div. Softw. + div. Literatur etc. VB 750 DM. Tim Dreessen, Hasselbrook 5, 2352 Bordesholm, Tel: 04322/1023

Verk. neuw. Game-Boy (2 Mon.) + Tetris + Sup- Mariol. originalverp.! 150,- * Seikosha 1200 SP-Drucker f+r C64/128 + Handb. + Zubeh.: 250,- Tel: 089/8112232 ab 16.00, Manfred Büsing, Hugo Heiß Str. 5, 8000 München 50

Mega-Drive + 6 Spiele (Budokan, Popul., Thunderf. III, S.-Hang-On, Afterbor.) + Arc.-Powerstick + 3 Joypads + MD-Adapter für Mastersp. + 3 Mastersp. + RGB-Kabel + Pal-Kabel. Alles 2 Wochen alt! Zu verk. wegen Systemwechsel f. 800 DM. Thomas Fauth, Schornhorststr. 51, 4402 Greven 1, 02571/53365

VERKAUFE Amiga 500, 1 MB, Uhr + Mon. 1084s + Drucker SL-80-ip-24 Nadeln + Disks + Zubeh., nur komplett. In Topzustand. Tel: 0791/84776, Marc Brandt, Wiesenstr. 21, 7171 Michelfeld.

Verk. PC-Joystickk. (70 DM) + elekt. Bootselektor f. alle Amigas (50 DM). Schreibt mit Angebot an: Patrick Pickel, Oed 7, 8561 Weigendorf.

Amiga 2000 mit PC/XT Karte, 4 Laufwerken (3 x 3,5 Zoll; 1 x 5,25 Zoll), Monitor 1084s, Grafikkartenemulator (für PC), 20 MB Festplatte, 25 Originalspiele! Sven Meincke, Corneliusstr. 1, 2000 Hamburg 52, Tal: 040/8903930

Commodore 128 D umschaltbar auf C64 + Diskettenl. 1570/71 + Tastatur + Monitor 80/90 Zeichen + 2 Joystick + 9 Nadel-Drucker MPS 1000 + Software Superscript 128 + Superbase 1888 VB 999,- 0228/451302, Horst Schild, Dorfstr. 33, 5210 Troisdorf 17

Verk.: für PC: Adlib Soundkarte + Juke Box ü Visual Composer + mehr als 50 Musikstücke für 300 DM. Tel: 05226/5060. Claus Windeler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7, (3 Monate alt)

Verkaufe: Drucker EPSON EX-800 mit Farbopt. + Farbbänder + SW-Bänder + Handbuch für 1000,- DM (VB) /AT-Karte + 1,2 MB-Laufwerk + DOS + Handbücher + Disk für 1000,-DM (VB) Ab 19 Uhr 0771/13289. Dirk Walzel, Pestalozzistr. 5, 7710 Donaueschingen.

Verk.: PC-Engine (RGB), 4 Player-Adapter, 2 Joysticks, 2 Joypads + 10 Spiele (Afterburner 2, Devil Crash, Doraemon, Formation Soccer, Kato & Kan, Kung-Fu, Mr. Heli, Paranoia, TigerHeli, W.C.Tennis) für DM 880,- VHN o. Tausch geg. Super-Famicom + 2-3 Games! Tel: 069/704548, Michael Pekic, Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M. 90

Verkaufe C 128 D + 140 Disks, 2 Joysticks, Literatur, Originalen und noch viel mehr für nur 500 DM!!! Mathias Hohn, Röntgenstr. 4, 8905 Mering, Tel: 08233/1653.



Verk. Sega Mega Drive RGB Kabel, sowie die zum Anschl. an Commodore 1084. Preis 35,- DM. Rüste auch jap. Pal mega Drive von 50 - 60 Hz um (Games sind dann schneller) Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

SUPER FAMICOM Anschl. an Commodore 1084 Monit. o. Anschl. an die Stereoanl. kein Problem. Also ruft an: Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Verk.: Atari-ST neuw. mono + Monitor + Maus + 2 Joyst. DM 999,-. 8 Monate alt, wenig gebraucht. Marco Wolf, Hauptstr. 77, 7531 Hamberg.

Verk. Amiga 500 mit Speichererw. /System Protect/2. Laufw./5 Originale/60 Leerdisk. + Literatur f. nur 1200 DM! Ruft an: 06122/14125 (n. 17 Uhr) Uwe Waldaestel, Horchheimer Str. 51, 6200 Wiesb.-Nordenstadt.

ST-Komplettsyst. 520 ST+ Maus + Floppy + Farbmonit. + Originalsoft + Joysticks DM 650,-. Tel: 0711/743653. O. Bauer, Jupiterweg 7 a, 7000 Stuttgart 80

Verk. SMS Wonderboy 2, Joystick, Ghost B., A. Kidd 4, Shinobi, P. Lanad, Golvellius f. 300 DM. Jürgen Brommer, Diekweg 1, 2720 Rotenburg-Wulmshorn.

IBM-PC mit 3,5 Laufw., VGA-Farbmonitor, Festpl., Maus, Softw., Diskettenbox u. MS-DOS 3.30. Christian Sonnerberg, Blickwedeler Weg 1, 3101 Räderloh.

C-64II-Komplettsystem! C-64II + 1541 + Farbmonitor + Datasette + Soft + Joysticks, 450 DM. Tel: 0711/748266. G. Campo, Schopenhauerstr. 41 b, 7000 Stuttgart 80

Verk. Atari 520 STM (1 MB!) + SF 354 + 2 doppels. NEC Laufw.+ 5 (Orig.) -Spiele + SM 124 (original verp.) f. 999,-, Tel: 06221/763351, Christian Arnold, Am Sportplatz 5, 6904 Eppelheim

Verk. 512 KB Allcomp Speichererweiterung für Amiga 500. 100% ok. Noch voll neuw., kaum gebraucht, f. 100 DM. (NP 190 DM) Christoph Nüpel, Mähfeldstr. 13, 7541 Straubenhardt 4.

Verk. Sega Mega-Drive (RGB) mit zweitem Stick XE1-5G. dazu Mini-Boxen + 10 Module. z.B. Strider, Thunder Force 3, Forg. Worlds, Super Monaco GP, Golden Axe, Soccer usw. FP 500,- DM. Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen - kein Telefon.

IBM kompat. AT, 540 KB RAM, EGA Farbmonitor, 3,5 u. 5,25 Zoll Laufw. Neupreis: 3000,- DM für 1650,-. 14 Monate alt u. top-gepflegt. Tel: 02196/3367, Martina Lindner, Josef-Haydn-Str. 11, 5632 Wermelskirchen 1.

Verk. C64-2, Floppy 1541-2, S/W-Monitor, Joystick + Softw. (Giga-Cad plus, Giga-Paint, Magic Disk 64, 64'er, Spiele, ...). Nur Hardware: 340,-; Gesamt: 385,- (Tel: 0681/5847288). Sebastian Solzbacher, Nelkenstr. 24, 6600 Saarbrücken 1

Verk. PC-Engine mit 13 Spielen z.B. Tennis, Soccer, Tiger Heli, Mr. Heli, Puzznic, Superst. Soldier usw. VB: 1000, ab 18.00 Uhr anrufen Tel: 089/3138216, David Fioretti, Erwin v. Steinbach Weg 27 a, 8000 München 45.

C64 + Floppy 1541 + Datasette + 100 Disk. randvoll Spiele + Diskbox f. 450,- DM. Tel: 06550/1040, 19-20 h, Uwe Alff, Siedlungsstr. 26, 5529 Arzfeld.

Verk. guterhaltenen u. neuwertigen Drucker (Robotron K6316) f. 300,- DM, Neupreis 399,- DM. Heiko Hartung, Willy-Settner-Str. 40, O-5900 Eisenach.

Gameboy mit Akku-Aufladeset und sechs Spielen (Pinball, Alleyway, Super Mario Land, Wizards & Warriors, Tetris u. Turtles!) VB 200 DM, Tel: 0531/326445!!! Tobias Meyer, Walkürenring 44, 3300 Braunschweig.

Verk. C64-Anlage (C64 II, Floppy, Monitor/Farbe). VB 700,- Tel: 861329/Braunschweig. Jens Göhnert, Travestr. 1 /Weststadt, 3300 Braunschweig.

Verk. Atari ST 520 /1 MB + SM 124 + Dplw 2 J. alt + 15 Spiele + Bücher u. Zubehör. Tel: 089/4302774, Mo-Fr 14-18.00, Preis VB, 100% ok. Stefan Simon, Adelmannstr. 3, 8000 München 82.

32 MB Festplatte für Amiga 500 incl. Alf-Controller zu verkaufen. Preis VHB. Tel: 0721/408856, Andreas Kotulla, Kelterstr. 7, 7500 Karlsruhe 41

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB RAM + 2. Laufw. + Drucker Colour Star LC-10 + haufenweise Amigagames (Software) + Monitor. Preis nach VB. Tel: 09722/8920. M. Staab, Sonnenstr. 33, 8722 Waigolshausen.

Verk. originalverp., unbenutzte 16-Bit Trident VGA-Grafikkarten mit 1 MB Bildschirmspeicher für je 349,- DM. Tel: 089/7144553, Thomas Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70.

*****PC-Engine***** Verkaufe: PC-Engine Core Grafix RGB + 10 Module /NP: 1400,-, VP: 900 DM. Tel: 05341/392144. Evtl. auch Tausch gegen S. Famicon + min. 6 Module! Michael Yeldiran, Veronikastr. 12, 3320 Salzgitter-Bad.

*****PC-Engine***** Verkaufe: PC-Engine Core Grafix RGB + 10 Module /NP: 1400,-, VP: 900 DM. Tel: 05341/392144. Evtl. auch Tausch gegen S. Famicon + min. 6 Module! Michael Yeldiran, Veronikastr. 12, 3320 Salzgitter-Bad.

Verk. C64 II + Floppy 1541 + Monitor ca. 50 Disketten m. Spielen + Tape + 4 Originale auf Disk. für nur 100 DM (nur komplett) Tel: 08422/721, M. Spiegl, Eichstätter Str. 34, 8079 Schernfeld.

Verkaufe CPC 464 + Grünmonitor GT 65. Dazu über 20 Spiele, darunter "Sim City" oder "Snowstrike". Preis: VB. Timo-Bastian Konkol, Schorndorfer-Str. 3, 7060 Schorndorf-Weiler.

Verk. C64C + Floppy 1541 + 2 Datasetten + Cartr. HKV + Farb-TV + Spiele + Atari Videospiel VC 2600 + 2 Spiele! VB 650,- bei Marco Späth, Anton-Bartl-Str. 1, 8132 Tutzing/ Tel: 08158/1388.

Atari 529 ST mit Floppy, Maus + Handbüchern zu beilieg. Disketten bei Philipp Glock, Münzenberger Str. 16 a, 6302 Lich 2, 06004/508, Preis nach Absprache

Verkaufe Amiga 500 (1 MB) + Monitor 1084 + 3 Top-Spiele + Zubehör (Joysticks, Mauspad), 1 Jahr alt. VB 1400 DM. 1 a-Zustand. Michael Gehringer, Kohlwinklstr. 20 a, 8120 Weilheim.

Verkaufe Amiga 500 , Drucker (neu), Speichererw., Zweitlaufwerk, 2 Joysticks, Maus, Monitorschwenkfuss, 3 Diskettenboxen, Software ca. 90 Disketten + Computertisch. Neu ca. 3600,- DM VHB 2800,- DM. Tel: 07147/12259, Jörg Henings, Goethestr. 5, 7145 Unterriexingen

Verk. Atari Lynx mit Kalifornia Games, Chips Challenge, Electrocop, Blue Lightning für nur 450 DM. 07527/1733, Kurt Lettau, Welfenstr. 13, 7961 Bergatreute

Verk. C=64 2 + Floppy 1541 2 + Maus + Mouspat + Joystick + Diskettenbox + 100 Disketten + Resetschalter + 1 Reinigungsdiskette, Preis nach Vereinbarung, Tel: 04502/74936 ab 14 Uhr

Verkaufe C64, Floppy, Drucker Star SG10C, und 12 Farbbänder, 2 Joysticks, Literatur, Abdeckhaube für Tastatur, komplett 650,- DM, Telefon: 06047/6277 ab 18.00 Uhr, sonst Anrufbeantworter, Annette Grein, Buchenweg 6, 6472 Altenstadt 1

Verkaufe wegen Großeinkauf! 3,5 Chinon Laufwerk 169 DM (abschaltbar), Bootselector (elektronisch) zum booten von DFO-DF3 für 39,-- DM, ruft bitte an bei: Telefon: 06108/74104, Empire Soft, Marek Waldmann, Bert-Brecht-Straße 11, 6052 Mühlheim 2

Verschenken kann ich leider nichts, doch das hier ist fast geschenkt: Schneider CPC 6128 mit GT 65, Computertisch, Mousepa K 2.0, etliche Disks, 2 Joysticks ... Chris Schröder, Ahornstraße 28, 3549 Wolfhagen, Tel.: 05692/345

Verkaufe Atari ST, 2 Floppys und elf Originale zum Beispiel FM 2, Fugger, R-Type uvm. für 1500,- DM. Meldet Euch bei Jens Radtke, PO Box 1571, 3540 Korbach, Tel: 05631/60588 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe C128D + Bücher + Diskbox + Locher + Zeitschriften + 50 Disks + Joystick. 100% ok! für ****600 DM**** Tel: 02841/35079, Thomas Latacz, Dresdener Ring 63, 4130 Moers 1.

Verkaufe Star LC-10 9-Nadel-Drucker, s/w, Druckerhandbuch inbegriffen + Anschlußkabel für Atari 1040ST. Nur Schweiz! A. Heim, Bünstenstr. 15, CH-8116 Würenlos. Antwort 100%

Verkaufe C64 mit Monitor, Disklaufwerk, 12 Original Disks, Datasette, Dataphon, Bücher, alles für 700 DM. Tel: 0721/579395, David Spak, 7500 Karlsruhe 21, Hohleichweg 11, Greetings to Thundercat of DPI

Hardware - CH only! Hardware aller Art (vom A3000 bis 512 KB-RAM) - meldet Euch bei: (Martin) Telefon: 01/9408813 / 512 KB-95 / 2 MB -A2000 - 455 / Turboboard - GVP -68030 - 28 MHZ -4 MB -3200 SFR. M. Meier, Hegelsbergstraße 23, CH-8610 Uster -Schweiz-

Verkaufe 5 Monate alten Commodore 128 D mit 100 Disketten, Originale, 2 Joysticks und Computerhandbücher. Preis nach Vereinbarung. Alexander Regel, Siegfriedstraße 32, 8753 Obernburg, Telefon: 0602/4906, erreichbar ab 19 Uhr !!*

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 6/91 erscheint
am 31. Mai 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 7/91 ist der
17. Mai 1991

TERMINE

Tausche

I swap the newest pc-stuff Write to DCE Member Trandy Man, W. Wien, Haberlanden 103, NL-GG Wagingen/ Holland (No lamers please)

Tausche Atari 520 STfm m. doppelseitig. Floppy und 15 Originalen z.B. Populous, Rock'n'Roll, STOS gegen Amiga 500 nur Comp. Tel: 08152/78166, Paul Ebner, Höhenstraße 17, 8031 Seefeld 1.

Suche Tauschpartner für C64 (nur Disketten) Schicke Deine Liste, ich schicke meine. Schicke an: Jost Jungblut, Weißenthurmerstraße 45, 5401 Kettig. Tel: 02637/2530.

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Habe Top-Games: Chase, H.Q., Stromlod, R-Type, Jumping Jackson, Shadow of the Beast. Schreibt an: Carsten Höß, Schwalbengraben 110, 6330 Wetzlar. Antwort schnell und 100%.

C64: Suche coole PD-Tausch-Contax (keine RK's!): Utilities, Diskmags + Demoz! Hab' so 800 Disx. Addy: Stefan Dreier, Bavernstraße 4, W-8943 Babenhausen. (Suche auch News!)

Habe neueste C-64 Soft. Wenn Du sie haben willst, ruf an: Telefon: 04861/ 5464, Hans Ebermann, Lindenstraße 10, 2250 Husum

Suche Tauschpartner für Amiga. Ich habe die neueste Software. Bekomme immer wieder neuen Stoff. Meine Adresse: M.B. & F.F., Maximilian Brandl, An der Abens 10a, 8425 Neustadt/Donau.

Du suchst neue Spiele auf dem guten alten C-64. Bei mir liegst Du richtig. Stand 6.2.: Golden Ace, Kwik Snax , Trans World etc. Schreibt an: Gerhard Schiechl, Haspingerstraße 17, A-9900 Lienz, Austria

IBM-PC: Suche Tauschpartner für Orig.-Software, Orig.-Spiele (Advent.), Lösungen. Su. z.B. Knight Orc. Tel: 06190/6494, abends. Doris D. Schreiner, Sindlinger Straße 54, 6234 Hattersheim 3.

Tausche Ghouls'n Ghosts, Golden Axw Tatsujin, Strider, Shadow Dancer. Suche Super Shinobi, Monaco GB, TF3 usw. Alles Mega-Drive. Tel: 09604/1018 (Andreas und Christian) C. Demleidner, Baronstr. 4, 8475 Wernberg.

C64: Habe neueste Spiele für den C64. Ruft an: 04861/5213 (Björn) Adresse: Björn Habig, Löwenstr. 8, 2250 Friedrichstadt.

TAU: Wettbewerbstüchtiges ferngesteuertes Auto (Kyosho/Lazer ZX) NP: ü. 1300 sFr. mit v. Zubeghör (Fernst, Aufla, 2 Moto, 3 Akkus,...) gegen: Super Famicom m. Game o. 13 MD-Module CH-061/466353, Michael Jadwit, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein.

Suche Tauschpartner für C64. Habe neueste Games. z.B. Turtles. Tel. ab 17 Uhr erreichbar. Wanura Reinhard, Taubental 7, 8426 Altmannstein, Tel: 09446/2280. Suche Bundesliga-Manager.

Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA. Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gegen Rückporto. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Weidenkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

---ST ST ST ST ATARI ST ST ST ST--- Tauschpartner gesucht. Wem es nach neuester Software gelüstet, melde sich bei Horst Fabig, Koloniestraße 36, W-1000 Berlin 65

Verschiedenes

*********Toller Nebenjob!******* Bis zu 100,-- DM pro Tag,** vollkommen legal. Von zuhause ausführbar. Infos (frankierter Rückumschlag) bei J. Kalwa, Hartstraße 38, 8034 Germering.

*******Zu wenig Geld******* Bis 100 DM,-- täglich, legale, von zuhause ausführbare Arbeit. Infos (Freiumschlag) bei J. Kalwa, Hartstraße 38, 8034 Germering.

*******Verkaufe wegen Systemwechsel******* ASM und Amiga Zeitschriften von Nr. 9 1988 bis Nr. 2 1991. Telefon: ab 18 Uhr 06033/2758, Frank Klotz, Bahnhofstraße 34, 6308 Butzbach 7.

!!! Rarität !!! CBS-Colecovision Konsole und 27 Module sowie Trackball, Super Action Controller, Cockpit und Atari VCS Converter nur komplett zu verkaufen. Infos bei S. Rosendahl, Am Potekamp 22 / 28, 4030 Ratingen 4 oder Montag bis Freitag Telefon: Zwischen 17 und 19 Uhr 02102/36038

*********Achtung!******* Mattel Intellivision Konsole mit 21 Modulen zu verkaufen.** Nur komplett abzugeben. Liste bei S. Rosendahl, Am Potekamp 22/28, 4030 Ratingen 4 oder Telefon: 02102/36038, Von 18 Uhr bis 19 Uhr.

!!!!! Suche dringend deutsche Anleitung für "Go! Amiga" - Datei !!!!! Thomas Brämer, Dorfstraße 19, 2361 Travenhorst.

Suche Sega Mega Drive und Spiele, Super Famicom und Spiele, Game Boy und Spiele, Game-Gear und Spiele, Sega Master S. und Spiele, PC-Engine und Spiele, Neo Geo und Spiele..... Telefon: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2430 Eutin .... Suche ....

****** Verkaufe Sega Master Spiele ****** ca. 50 Stück. z.B. Ultima IV, Wonderboy I + II + III, Alex Kidd I + II + III + IV, Phantasy Star, Y's und viele andere. Telefon: 04521/71497 ... Verkaufe auch Nintendo-Spiele. Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2430 Eutin.

******Super-Postspiel!!**** Fußball-Manager 1. u. 2. BL!** Europacup! Nur 2,50 DM/Zug. Regelheft für 1 DM bei: Markus Götze, Stichstraße 9, 7454 Bodelshausen. Schnelle Leute kriegen noch Topclub.

Habe Lösung zu Asterix Operation Hinkelstein. Preis 10,-- DM Vorkasse (Schein). Schreiben Sie an: Alex Schaubeck jun., Kennw. Ast, Im Höfchen 2, 6660 Zweibrücken.

Verkaufe Sega Master mit 4 Spielen z.B. Out Run, Zillio 2, Alex Kidd 2 und Hang On für 228 DM und außerdem noch Wonderboy 2 + 3 für je 60,00 DM, R-Type 55 DM. Telefon: 0906/4904, Matthias Vogelsang, Lorenz-Hübnerstraße 27, 8850 Donauwörth.

Habe Lösungen von Rut. Wars, Beast 2, N.S. Inferno, Indy, P. Nightmare, Larry 3, Hero's Quest, 2,-- DM (Hartgeld) pro Lösung + frankierten Rückumschlag an T. Stosberg, Feldkamp 26, 4400 Münster.

Spottbillig einkaufen - Waren aller Art und Neuheiten - Tausende DM sparen! Sogar Gratismuster erhältlich! Extra: So verdienen Sie viel Geld mit diesem Wissen. Info gegen frankierten Rückumschlag von: M. Petic, "Geheimtip Selbstimp.", Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M. 90!!

******* Neu! Neu! C-64-Clubzeitung ******* mit Assembler- und Basickurs zum Selbstkostenpreis von 1,50 + 2,- DM Porto. Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee! Greets to all Contacts!

Habe ca. 180 Lösungen, Anleitungen und Codes. Schnell und superbillig!! (Preise: 2,00 -8,00 DM), Liste gegen frank. Rückumschlag + 50 Pfennig in bar bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

Suche alte ASM-Ausgaben ab Ausgabe 8/88 und ältere (nur in gutem Zustand!) Zahle 3,50 DM pro Ausgabe. Angebote an: Richard Zierer, Westenroith 54, 8304 Mallersdf.-Pfaffenb.

************** Amiga + PC ******** ****** Topaktuelle Software zu einem vernünftigen Preis - Abyss, A. Rascal, Postfach 21, A-6027 Innsbruck, Austria (Liste gegen 2 DM/ 10 ÖS)

***********Bis zu 100,-- DM Nebenverdienst täglich!!!*********** Leichte und legale Tätigkeit von zu Hause ausführbar! Info gegen frankierten Rückumschlag von M. Schülter, An der Ley 12, 5372 Schleiden.

!!!! Verkaufe guterhaltene Software (Spiele)!!!! Preis nach Vereinbarung. Habe auch noch Joysticks anzubieten. Ruft schnell an oder schreibt mir. Anrufe zwischen 18.00 bis 21.00 Uhr. Telefon: 02303/41014. Christopher King, Am Obsthof 21, 5758 Fröndenberg-Ostbüren.

*******Dufte, Nebenverdienst vom Schreibtisch aus!!!******* Achten Sie nicht auf ähnliche Anzeigen, denn meine Info ist kostenlos: Manfred Weiffen, Im Bienengarten 30, 5407 Boppard 4

Verkaufe ASM's von Nr. 3/87 bis Nr. 12/90. Preis pro Stück 5,- DM. Manfred Weiffen, Im Bienengarten 30, 5407 Boppard 4, Telefon: 06742/2197

Verkaufe Lösungshefte zu Larry 1 - 2 und Space Quest 2 - 3. Je 10,-- DM und Porto. Ich bedrucke auch Diskettenaufkleber für 15 Pfennig pro Aufkleber. Jetzt anrufen. Telefon: 0511/ 626079, Daniel Plappert, Ferd.-Eallbrechtstraße 13, 3000 Hannover 1.

********C64-PD-Software der Superlative!******** Jetzt gibts die neue Serie "Action Light", in der nur das Beste aus allen Demos, Intros, Spielen, Anwenderprogrammen und sonstiger Software zusammengefaßt ist. Sie werden von den Demos begeistert sein, da sie absolute Amiga-Qualität erreichen. Überzeugen Sie sich bitte! Gegen 3,-- DM erhalten Sie einen Katalog und 2 Disketten mit einigen Kostproben bei: J.D. Mallander, Stichwort: C64, Knufstraße 28, 4290 Bocholt

Nur das Beste aus den Gebieten Grafik, Sounds und Demos finden Sie in der Amiga-PD-Serie ActionPower. Leider kann man die Qualität der Amiga-Demos hier in Worten nicht fassen. Fordern Sie deshalb gegen 3,-- DM einen Katalog und eine Kostprobendisk an bei: J.D. Mallander, Stickwort: Amiga, Knufstraße 28, 4290 Bocholt

*****Am 09.06.1991 *** ist es soweit:** Die zweite große Bocholter Copy-Party läuft an. Sie wird auch in diesem Jahr unter Leitung von Action-Power und Spherical Designs ein Erfolg werden. Die bekanntesten C64- und Amigagruppen haben sich schon angekündigt. Einladung und Info bei: J.D. Mallander, Knufstraße 28, 4290 Bocholt. Tische reservieren unter: Telefon: 02871/ 42766

Searching for new Demos and Groups? Come to the Sherical Designs Party in Bocholt on 09.06.1991. Right now we have about 100 promises. C64 and amiga are welcomed in the Kolpinghaus near the central Bus Station. Call: 02871/ 42766, J.D. Mallander, Knufstraße 28, 4290 Bocholt

Habe Lösung zu Asterix Operation Hinkelstein. Preis 10,-- DM Vorkasse (Schein). Schreiben Sie an: Alex Schaubeck jun., Kennw. Ast, Im Höfchen 2, 6660 Zweibrücken.

Bis zu 100,- DM Nebenverdienst täglich! Für jeden sofort durchführbare Tätigkeit von zuhause aus. Info gegen frank. Rückumschl. von R. Salomatin, Südring 379, 6500 Mainz 1

Coder, Grafiker, Sounder, Ray Tracer, Sample-maker und Kontakte für Amiga gesucht!! Aer.: Andre Warschun, Ludgeristr. 45, 4730 Ahlen, Tel: 02382/63379. Hello to: Timex, Trackers, Electron *

Amiga-Club sucht Mitglieder. Wir bieten Zeitschrift, Clubeigenes Software-Angebot, Anfängerhilfen, PD-Soft usw. Schreibt an AAC-Club, Marc Fischer, Buchenstr. 9 a, 8311 Altfrauenhofen.

Top Programmierer oder Top Graphiker on Amiga oder ST gesucht! Wir sind ein Programmierer-Team und programmieren Top Spiele! Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Kontakte

100 DM tägl.? Legaler, v. zuhause ausführb. Job. Auch für Jugendliche geeignet. Infos (frank. Rückumschl.) bei J. Kalwa, Hartstr. 38, 8034 Germering.

Active line is searching for members like coder and spreader. Write faster than light to Besvir Ivan, Monschauerstr. 1, 5168 Nideggen 2. 100% back. Please no dreamer.

Neu! C-64 Clubzeitung mit Assembler- u. Basickurs zum Selbstkostenpr. v. 1,50 + 2,- Porto. Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee! Greets to all Contacts!

Super! Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl. Für jeden sofort durchführb., leichte u. völlig legale Tätigk. von zuhause aus. Info gg. frank. Rückumschl. bei: Daniel Philippaerts, Heggener Weg 20 b, 5952 Attendorn. Nutzen Sie die Chance!

Double Trouble Der Seba- Sega-Mega-Drive+Nintendo Club! Biete Clubzeitung, Hotl., Versandbez., Tricks, etc. Über 270 Mitgl. in genz Europa! 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Wo sind die CPC-User? Vermisse Euch. Schreibt mir, wenn es Euch auch so geht. Clubgründ. nicht ausgeschlossen. SMASH-Print-on-, Allinger, Alexander, Herzogstandstr. 28, 8900 Augsburg*

The Sledgehammers looking 4 new contax on AMIGA (grafix + docers for membership) - call: 04751/2399 but only monday from 18-19 pm -remember- greets to all contax + members. Sali Adalat, Dorfstr. 10, 2171 Oberndorf.

Wanted! Legale Crew auf dem Amiga sucht noch fähige Coder. Leute meldet Euch bei: Andre Gerke, Auf der Woort 3, W-5768 Wundern 9, Achtung: Nur legale Leute!!!

PC-Engine: Sounds u. Musik v. Spielen auf Marken-MC's in hervorr. Klangqualität für nur 10 DM (pro Cass.) + Porto! Nr.1: Dragon Spirit + Mr. Heli; Nr.2: Gunhed + Ninja Spirit; Nr.3: Paranoia + Form. Soccer + Bloody Wolf; Nr. 4: Devil Crash + Afterb. II! Tel: 069/704548, Michael Pekic, Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M. 90

We are search. for Coders, GFX and Soundmasters (only cool guys!) For Demo-Introprojects!! Write to: Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach =Amiga the Best=

We are searching for Coders, GFX and Soundmasters (only cool guys!) For Demo-Introprojects!! Write to: Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach =Amiga the Best=

We are searching for Coders, GFX and Soundmasters (only cool guys!) For Demo-Introprojects!! Write to: Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach =Amiga the Best=

***Austria* Wir suchen noch neue Members** (Coder, Graphiker, Modemtrader + Originalsupplier!) sowie andere Amigafreaks. Schreibt an: Micron, G. Meikl, PF 839, A-1011 Wien.

Suche Tauschpartner für ST Software Schickt Eure Liste an: Christoph Bliss, Bräugasse 13, 8390 Passau o. ruft an! Tel: 0851/33367 (Anrufbeantworter -Ich rufe zurück)

Super Famicom Super Famicom Wer möchte mit mir einen Super Famicom-Club gründen? Habe bereits ein Konzept für ein Club-Magazin entwikkelt. Ruft an: 05205/70452, Matthias Pentke, Biberweg 44, 4800 Bielefeld 11.

Active line is searching for cool contacts. Only cool guys, no lamer. Contact me under Besvir Ivan, Monschauerstr. 1, 5168 Nideggen 2. 100% back, see you.

If you wanna see your demo or into on one of our compilations, please send it as fast as possible to this address: Bathhory, Ralf Leuenberger, Oberdorf 22, CH-8548 Ellikon, Switzerl.

Wer tauscht mit mir Sega Mega Games? Es lohnt sich. Michaes Jadwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein. 061/4666353 (Kaufe auch, zahle je nach Game bis zu 60 DM/sFr)

Newest Amiga, PC 2, ST Stuff from USA Pro Disk ab DM 2,50, ask for Abo-conditions! Info gg. Rückporto. We are the cheapest and fastest: Spreadpoint, Phil Hazard-Brown, Weidenkamp 6 a, 2000 Hamburg 67.

Spreader auf Amiga gesucht. Contact: Armin Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck. Spreader auf Amiga gesucht. Contact: Armin Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck

! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich, Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressenangaben in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Verständnis

! ACHTUNG !

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM
+ Versandkosten

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA / CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei :

THE PROGRAM
R. Goth
An der Ludwigshöhe 4
W-8832 Weißenburg

Tennis-Star
(Amiga)

Versuchen Sie sich als Tennisprofi. Werden Sie Nummer eins. Eine komplexe Simulation des Tennissports.
25 DM
incl. Versand

DBZ 0441 / 34442

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Wir haben keine Importe mit XLXVSK-Anleitung sondern Geräte mit FTZ-Nr. und Games mit deutscher Anleitung !

Sega Master, Sega Master II, Sega Mega, Sega Game Gear und ACCLA:M Super Play

Katalog und Info
Tel. 0209 / 207222
von 14 - 19 Uhr

Monis
Software Versand

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's, Nintendo, Gameboy, NEC, Turbo GT, SEGA's Game-Gear, Atari Lynx, Preislisten gg. Freiumschlag unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

Amiga
Speichererweiterung
für DM 89,-

DBZ 0441 / 34442

Hol auch Du Dir die Gratisliste von :

BATSOFT
Hauptstr. 66 b
2905 Edewecht
Tel. 04405 / 7835 - 24 h
von 16-21 Uhr persönlich

AMIGA, ST, PC, C-64, CPC, Spectrum, Sega + Gameb.

Speichererweiterung für AMIGA auf 1 MB, incl. Uhr, abschaltbar

nur **99,- DM**

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05



Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA ATARI ST
PC C64
XL/XE CPC
C16

NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

Schach-die Stärksten:

M-Chess (Elo 2182) / Rexchess (Elo 2060) für
DM 169,- + DM 149,-
bei :

GAMBIT-SOFT
Feckenhauser Str. 27
7210 Rottweil
Tel.: 0741 / 21573

Spiele - Restposten für C64, Amiga, Atari ST und CPC. 350 versch., alles neue Originale, pro Spiel ab

DM 7,50

Liste von
Computer-Flohmarkt
Postfach 66 10
7133 Maulbronn

Fußball-WM
(Tracksuit Manager)

der Superlative, von den Originalspielern bis einzelner Manndeckung alles drin.

CPC-C-64-Amiga-Atari-PC

bei : **DBZ 0441 / 34442**

******* **VERSCHENKEN** *******

können wir nichts, aber gute Preise machen.

Spiele für CPC, PC, AMIGA, C64, ST. Lösungshilfen. GAMEBOY Spiele. Hardware und Zubehör.

ANRUFEN !
SOFTWAREVERSAND GEBAUER
02 11 / 30 92 33

GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo Gameboy-NES America-Super Famicom, Game-Gear, PC Engine und Turbo GT, Lynx Amiga, IBM PC und Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
Postfach 11 04
4837 Verl 1
Telefon : 05246 / 81184
Telefax: 05246 / 81270
Täglich 10 - 19 Uhr



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Trierer Str. 110 * 8500 Nürnberg 50
Tel. 0911/48871 * Fax 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden !!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

PC-Spiele, Lösungen
PC-Anwendungen, Kat-Disk
5.25'' DM 2,- / 3.5'' DM 4,-
- Briefmarken -

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch
''NEU - PROGRAMM - VERSAND''
auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64
WIR BESORGEN (FAST) ALLES
AMIGA ORIGINALPROGRAMME
aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!
Auch Ankauf von Originalprogrammen

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM + **Versandkosten**

Peter Keim
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65

PANASONIC KXT 1000

Anrufbeantworter mit Fernabfrage, Microcas.-System kpl. mit Netzteil
nur 199,- DM !
(Gerät o. FTZ)
Versand gg. Nachnahme (+ 8,90) oder Vorkasse (+ 6,90)

WEROTRONIC Versand
Postfach 47
3505 Gudensberg

Weitere Angebote gg. 2,- in Briefmarken!

---

neu - neu - neu - neu - neu

SECOND-SOFT-LAND

neu - neu - neu - neu - neu

Originalprogramme aus zweiter Hand für
AMIGA und ATARI ST

Top aktuell und preiswert !
Sofort kostenlose Liste anfordern.
Wir kaufen auch Programme an!

SECOND-SOFT-LAND
Software-Vertrieb
Friedrichshofener Str. 38
8070 Ingolstadt



Amiga
Atari
C-64
XT/AT

Public Domain ab DM 0,98
Hard-& Software + Service

Gut * Schnell * Preiswert

Super Katalog gratis gegen 1,00 DM Rückporto
Computertyp angeben ! !

R.U.F. Comp., Postfach 23 65
W - 8228 Freilassing

Computerspiele und Zubehör

Fachhandel für AMIGA, IBM PC, ATARI ST, zu Sparpreisen.

GAME-PLAY Versand
Zentrale: 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich 10 - 19 Uhr !!!

GUTSCHEIN IM WERT VON 2,- DM

SOFT & SOUND

Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Vermietung + Ladenverkauf:
Gneisenaustraße 1
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 02 11 / 49 101 87, Fax: 49 20 160



KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

AMIGA

Bavarian-Public-Domain

240 Disketten voll deutscher Software

Gratisinfo anfordern bei
Friedrich Neuper,
Postfach 72, 8473 Pfreimd

Teamchef
(WM Postspiel)

Zug 4,66 alles mit Namen und DIN A4 Spielberichte.

DBZ
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

PD-SOFTWARE

C-64 gut sortiert auf
250 Disc's !
Disc ab 3 DM !
Liste 2 DM in Briefmarken !

Peter Lange
Postfach 70 12 07
8000 München 70

AMIGA

Hard + PD-Software

Gratisinfo bei :

DATREX-COMPUTERSERVICE
Blindschacht 16
4390 Gladbeck
Tel.: 0 20 43 / 3 45 32

Handballmanager (PD)

18,- für C-64, Manager mit Pokal und Meisterschaft.

DBZ
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

Wir führen Software für:
AMIGA C-64
ATARI-ST PC
MEGA-DRIVE
& GAME-BOY

Kostenlose Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2 DM in Briefm.

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser

Gameboy, incl. TETRIS
nur 149,- DM

Sonderangebote
ab 39,- DM

Spezial Gameboy Versand

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel: 05246 / 81184
Fax: 05246 / 81270
West-Berlin 030 / 6912156
Tgl. HOTLINE von 10 bis 19 Uhr

CREST C-64 !

War das Diskmag, das Ihr für Geld gekauft habt, mal wieder Müll ?
Fordert für 0,60 DM Infos für was besseres an !
Wollt Ihr das Demo von Crest aus der ASM ?
Für 10 DM + Porto bekommt Ihr es und die Info unter

J. Freymann
Am Schatz 8
6486 Brachttal
Tel. 06053 / 4059



Beginnen wir diesmal mit einem reinrassigen Ballerspiel den Reigen der neuen TV-Spiele dieses Monats. Dabei war es gar nicht so einfach, bei den vielen Neuerscheinungen eine Auswahl der empfehlenswertesten Spiele zu treffen. Der Grund: Die IMA-Neuheiten stürmen auf den Markt! Und da diese Messe neben der Automatenmesse in Tokio die wichtigste ihrer Art auf dem Kontinent ist, haben alle japanischen Hersteller fleißig an neuen, qualitativ hochwertigen Games gearbeitet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen! So gibt es vom *Silkworm*-Hersteller TECMO nach längerer Abstinenz endlich wieder ein schickes Ballerspiel, ganz im klassischen Design und mit klassischer Spielhandlung. Denn wie es für ein Weltraum-Shoot-em-up üblich ist, werden die Levels horizontal gescrollt, die Bonuswaffen gesammelt und der Schwierigkeitsgrad bei jedem Endgegner weiter nach oben gedrückt. Tecmos STRATO FIGHTER erinnert mich dabei ganz besonders an *Konamis* Super-Serie *Nemesis,* denn das ganze Styling des Spiels ist angelehnt an das große Vorbild.

Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff durch die acht futuristischen Levels, Extrawaffen erhält er, wenn er beharrlich auf die kleinen Transportraumschiffe einschießt, bis diese zerbröseln. Dann gibt es so schicke Sachen wie Schutzschilde, Speed-up's, einen Vertikalschuß, einen roten Powerbeam und dergleichen mehr. Die Extrawaffen können natürlich mehrfach aufgesammelt und damit schlagkräftiger gemacht werden, damit auch die Endgegner nicht mehr so große Probleme machen. Und diese Dinger sind wirklich knackig!



Robocop II



Borench



Caveman Ninja

Tecmo hat sich viel Mühe damit gemacht, die feindlichen Robot-Angreifer intelligent und variantenreich ins Geschehen zu schicken. Chic sehen sie aus, wenn sie in ihren knapp geschnittenen Blechkleidern durchs Universum jagen, sich verschämt mit aufsprengenden Meteoritenbrocken verhüllen, sich rotierend als Ufo verkleiden oder mit ihren Metallzangen Aufmerksamkeit erregen wollen. Weiterhin sparte Tecmo nicht mit netten Scrolleffekten (z.B. Asteroiden), absoluten Riesensprites und fiesen Flughemmnissen (Schleimwolken, die die Bewegungsfreiheit und Fluggeschwindigkeit verringern). Und dann diese Grafik! Das High-Tech-Styling ist grandios, die Weltraumlevels mit futuristischen Plattformen und riesigen Röhren scheinen in die Unendlichkeit zu ragen.

Am besten gelungen, wenn auch nicht neu, ist das Pflanzenlevel, in dem alle möglichen absonderlichen Pilze, verschlungenen Gewächse, Riesenamöben und anderes Zeug für das etwas andere Naturerlebnis sorgen. Mag Strato Fighter vom Spielgeschehen her auch gar nix Neues bieten, die Macher von Tecmo haben es jedenfalls verstanden, aus bewährten Spielelementen ein abwechlsungsreiches, hochgradig spielbares Ballerspiel zu schaffen, das mit hervorragenden optischen und akustischen Reizen für langen Spielspaß sorgt. ein dikkes Lob an Tecmo!



Ebenfalls altbekannte Maschen hat DATA EAST zusammengestrickt, um die Spielefreaks vor ihrem neuesten Automaten zu versammeln. Als ganz besondere Zugnummer besorgte man sich zudem die Lizenzen für den Kinohit ROBOCOP II, kleisterte Digiszenen und die Filmhandlung szenenhaft zusammen – und schon war das Game fertig! Selbstverständlich heißt die Kiste auch Robocop II, bietet sechs Levels, eine Zwei-Spieler-Option, jede Menge Extrawaffen und eine Fülle von mordlüsternden Feinden, gegen die die Knarren eingesetzt werden können. Lobenswerterweise hält man sich dicht an den Filmstoff -kein Problem bei einem Actionfilm, dessen Handlung so dünn ist. Nach Kämpfen in Fabrikhallen, auf Straßen und sonstwo geht's natürlich gegen den Erzfeind des Robocop, einen riesigen Roboter, der gleich dreimal niedergerungen werden muß.

Von der Balleraction her bietet Robocop II gedungene Hausmannskost: Die Sprites sind allesamt ziemlich groß, aber etwas ungelenk, verdauen Unmengen von Hitpoints und hauchen ihr Leben immer sehr dramatisch aus. Das Salz in der Suppe dieses Actionspiels sind die Bonuslevels, bei denen mit viel technischem Aufwand eine Straßenjagd á la *Out Run* inszeniert wurde. Bedroht wird der Held auf seinem Motorrad zwar nicht, doch je mehr Lastwagen und Hubschrauber er abschießt, desto mehr Bonuspunkte gibt's. Ballerszenen wie diese, manchmal sogar im *Cabal*-Stil, gibt's übrigens als Einlage auch in den Levels.

Garniert wird das Ganze noch mit, teils animierten, Zwischensequenzen aus dem Film, dazu viele Digi-Bilder und Textfetzen aus dem Film. Robocop II ist damit zwar nicht das intelligenteste Actionspiel, aber immer noch schmackhafte Kost für Film- und Actionfans.

Warum müssen Denkspiele für geschickte Leute eigentlich immer exotische Namen haben? *Shanghai, Tetris* und all die anderen Games, die mit simplen Spielkonzepten für rauchende Köpfe und monatelangen Spielspaß sorgen, umgeben sich mit solchen Titeln immer mit einem Hauch des Geheimnisvollen. Dabei ist auch bei dem neuesten Game dieser Sparte mit dem – natürlich exotischen – Titel BORENCH die Spielidee eigentlich ganz ordinär und alles andere als gehimnisvoll. SEGA zeichnet für dieses neue TV-Spiel verantwortlich und meldet sich damit nach unzähligen, allesamt aufwendigen, Actionspielen und Fahrsimulatoren wieder zurück in diesem Bereich. Die Platine von Borench ist dem Spielkonzept übrigens angemessen: Hätte man sie etwas platzsparender bestückt, hätte sie glatt in ein Mega Drive gepaßt, denn der technische Aufwand für Borench ist, im Vergleich zum sonst üblichen Standard bei Automatenspielen, eher gering. Warum nicht? Warum soll man tausend Chips auf die Platine knallen, wenn es im Spiel nur darum geht, einen Ball über eine Plattform zu steuern? Diese Plattform scrollt etwas schräg den Screen herunter und besteht aus kleinen Fliesen, auf die der Spieler per Cursor sogenannte Ecksteine setzen muß. Ziel des Spieles ist es nämlich, den stetig herunterollenden Ball sicher durch alle Abgründe und verschlungenen Wege bis ins Zielfeld zu steuern. Die Ecksteine haben dabei die Funktion, den Ball um 90 Grad abzulenken. Allerdings hat die Sache gleich zwei, nein, drei Haken: Erstens darf man sich nicht den gerade passenden Stein aussuchen, sondern muß den nehmen, der gerade da ist, zweitens ist die Anzahl der insgesamt vorhandenen Ecksteine begrenzt und drittens darf der Ball nicht über ein Feld (Fliese), das er schon eimal benutzt hat, nochmals drüberlaufen. Aber keine Bange, es gibt Abhilfe: Mit den ab und an vorhandenen „Kreuzsteinen" kann eine Fliese auch merhfach überfahren werden; zudem ist es möglich, einen Eckstein durch folgende, passendere Steine auszutauschen.

Borench spielt sich mit diesen wenigen, aber durchweg sinnvollen Features ganz witzig, dutzende von Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad sorgen für die nötige Abwechslung. Grafisch darf man sich von dem Spiel allerdings nicht so viel erwarten, denn außer grauen, öden Platten und einem etwas farbigen, hinterlegten Backgroundmuster für den 3D-Effekt gibt's nichts zu sehen. Ein Suchtspiel ist Borench zwar nicht, denn dafür fehlt ihm die Variabilität, aber als kurzweiliger Zeitvertreib kann man ruhig ein paar Mark investieren.

Ein anderes Thema: Ebenfalls von DATA EAST produziert, aber auf einer ganz anderen Schiene läuft CAVEMAN NINJA. Hier geht's eigentlich nicht um Ballerei, gefragt sind Geschick, Reaktionsschnelligkeit und die optimale Handhabung von Joystick und Feuerknöpfen. Der Held des Spiels ist ein kleines, süßes Steinzeitmännchen, das in bester Cartoon-Manier durch unzählige Steinzeitlevels hüpfen muß. Das Ziel des Spieles wird im Vorspann erklärt: Da schleichen vier fies dreinblickende, bärtige Steinzeittypen in ein Zelt und mopsen die Frauen unserer Helden (wahlweise ein oder zwei Spieler). Allerdings haben die Entführer ihre liebe Mühe, die Mädels nach alter Sitte an den Haaren von dannen zu ziehen, ist doch eine davon ziemlich rundlich und läßt den Herren der Schöpfung vor Anstrengung japsen....

Gags dieser Art ziehen sich wie ein roter Faden durch die gesamten Levels, durch die gnubbelig süße, witzig animierte, erfrischend bunte und bezaubernde Grafik. Selbst der Kampf der Helden gegen urzeitliche Unbilden wie Saurier, feindliche Steinzeitstämme, Vulkane und Wasserfälle, gegen Raupen, Maden, Säbelzahntiger, Piranhas und Haifische gestaltet sich gar nicht so bierernst, wie wir das von Ballerspielen gewöhnt sind. Dafür ist Caveman Ninja ein ansprechendes, hektisches und jederzeit motivierendes Jump-and-Run, das in der Ausführung so manches mal an den ersten Teil von *Wonderboy* erinnert. Freilich geht's bei diesem Game ungleich hektischer zu, die Äxte fliegen in Scharen, die Extrawaffen und Powerboni in den zerbrochenen Eierschalen oder bei verblichenen Gegnern sind willkommene Hilfen. Neben all der Hektik ist es aber immer die tolle Animation der Sprites und die vielen Gags, die das Spiel so herrlich auflockern. So springen den beiden Helden die schreckgeweiteten Augen fast aus dem Kopf, wenn sie den Endgegner sehen, blicken sie verblüfft nach unten, wenn plötzlich der Boden aufgrund eines Erdbebens nachgibt, schweben dann einen Moment in der Luft und sacken dann wie Steine nach unten – und zwar durch eine Bonusrunde! Ich möchte Euch gar nicht die vielen weiteren Gags erzählen, denn man muß sie einfach gesehen haben, ganz genauso, wie man auch Tom & Jerry nur live genießen kann. Erwähnt werden sollte jedoch unbedingt noch der abgefahrene Sound mit seinen Dig-Drums und Kongas und die wahrhaft unverwüstliche, echt steinzeitliche Komposition, die für Stimmung sorgt. Und einen kleinen Tip noch zum Schluß: Nicht nur zwischen den Levels, sondern auch am Ende des Spiels habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Parcouren. Wenn Ihr nach dem Sieg gegen den letzten Endgegner jedoch den falschen Ausgang nehmt, habt Ihr flugs die fette Steinzeitmutti am Hals. Und dann heißt es rennen, rennen, rennen.... ■

MICHAEL SUCK

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

1	SIM EARTH	Simulation	PC 3,5/5,25
2	SIM CITY/POPULOUS	Kompilation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
3	GENGHIS KHAN	Strategie	PC 3,5/5,25, Amiga
4	ANTARES	Rollenspiel	Amiga
5	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	C-64D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
6	MIG-29 FULCRUM	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
7	N.A.M.	Historische Simulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
8	HILL STREET BLUES	Detektiv-Spiel	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
9	BILLY THE KID	Western-Abenteuer	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
10	ON THE ROAD	Wirtschaftssimulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25

SO GEHT'S:

- **Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat**

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

GOLDEN JOYSTICK AWARDS 1991

Flamingos, Sturm und tolle Show

London – 4/4/91: EMAP IMAGES vergab die 'Golden Joystick Awards' im The Kensington Roof Gardens. Dies passiert alljährlich. Die besten Soundsos aus dem Jahre '90 wurden in feierlichem Rahmen gekürt. Mit dabei – Manfred von der ASM (einzig geladener deutscher Journalist; zu meiner Verwunderung, muß ich gestehen. . .), der sich artig an einen der dekorativ gedeckten Tische setzte und mit einigen Software-Größen kräftig aß und heftig plauderte. Dann begann die Preisverleihung. Johnathan Ross übernahm als Moderator das Mikro von EMAP-Boss Terry Pratt, der die Vorrede hielt. . .



Gut gelaunte Gäste. Im Bild hier: Steve Cooke (ASM-London) und MIRRORSOFT's Cathy Campos-



Während der Preisverleihung – spannungsvolle Erwartung . . .

Noch bevor es richtig losging, holte ich mir erstmal ein paar Liter 'Echt Londoner Wasser' ab. Die Birne war klatschnaß, die wenigen Haare verteilten sich in alle Himmels-Richtungen. Im Fahrstuhl des Hotels trocknete ich rasch ab und hatte gleich die Gelegenheit, mit 'Mitreisenden' nach oben einige Infos abzustauben: **LEMMINGS II,** eine Data-Disc mit Editor, folgt in Kürze. **KICKOFF III** wird's Ende '91 für Amiga, ST und auch auf Cart für C-64 nebst Konsolen geben. Im neunten Stock der 'Roof Gardens' angelangt, sah ich die letzten verbliebenen Flamingos in die sicheren Unterschlüpfe auf'm Balkon fliehen. Der Regen nahm zu, die Stimmung unter den illustren Gästen im gleichen Maße.

Nach einigen kleinen Weißweinchen, Bier und Small Talk begaben wir uns zu den Tischen, nahmen unser Lunch ein und warteten gespannt auf die Preisträger 1990. Ich selbst hatte das obligate 'smart dress' vergessen. Dafür putzten sich die anderen raus. So erfuhren nicht nur die 'bestgekleidetsten' Leute die 'nackten' Tatsachen.

'And the Winner is. . .', dieser Satz rutschte den Jungs von der EMAP-Presse 15mal raus. Im einzelnen wurde folgendes nominiert und mit einem Preis gekürt. Die Urkunden plus einem EMAP-Prisma (wo war der güldene Stick?) wanderten dann in die Hände der Firmen-Bosse. Nun, fangen wir von vorn an:

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

1.) Die besten Grafiken – 8bit: Nominiert wurden *Turrican, Golden Axe* und *Midnight Resistance.* Der Sieger: MIDNIGHT RESISTANCE von *Ocean.*



2.) Die besten Grafiken – 16bit: Nominiert hier *Shadow of the Beast II, Power-Monger, Space Ace.* Der Sieger: SHADOW OF THE BEAST von *Psygnosis.*

3.) Der beste Sound – 8bit: Vorschläge: *Robocop II, Rainbow Islands, Pang.* Der Sieger (mußte ja *Ocean* sein): ROBOCOP II.

4.) Der beste Sound – 16bit: Nominiert wurden *Toyota Celica GT Rallye, Turbo Esprit Challenge* und *Speedball II.* Der Sieger hieß SPEEDBALL II. Eric von den *Bitmap Bros.* nahm den Preis entgegen.



„Winners" unter sich: von links Ian (Psygnosis), Gary (Ocean) und Johnathan (Psygnosis).

5.) Die beste Simulation – 8bit: Nominiert hier *F-16 Combat Fighter, Pro Golf, F-19 Stealth Fighter.* Es gewann der STEALTH FIGHTER von *Microprose.*

6.) Die beste Simulation – 16bit: Die Vorschläge: *F-19 Stealth Fighter, Kick Off II, F-29 Retaliator.* Wiederum holte sich der STEALTH den Titel.

7.) Die beste Spielhallen-Umsetzung – 8bit: Nominiert *Rainbow Islands, Chase H.Q.* und *N.A.R.C.* (wiederum alles *Ocean*-Titel). Es gewann RAINBOW ISLANDS.

8.) Die beste Spielhallen-Umsetzung – 16bit: Wierum drei Vorschläge: *Rainbow Islands, Golden Axe, Super Off-Road Racer.* In dieser Kategorie setzte sich GOLDEN AXE von *Virgin Games* durch.

9.) Das beste Konsolen-Spiel – 8bit: Nominiert wurden *Super Monaco GP, Megaman, Golden Axe.* Der Sieger hieß MEGAMAN fürs *NES.*

10.) Das beste Konsolen-Spiel – 16bit: Die Vorschläge lauteten *Golden Axe, John Madden Football, Super Monaco GP.* Der gute, besser: das gute JOHN MADDEN FOOTBALL (*Electronic Arts* fürs *Sega Mega Drive*) ging als Winner hervor.

11.) Das beste PC-Game des Jahres: Nominiert wurden *Wing Commander, Railroad Tycoon* und *LHX Attack Chopper.* RAILROAD TYCOON von *Microprose* hatte die Nase vorn.

12.) Das Spiel des Jahres – 8bit: Vorschläge: *Turrican, Rick Dangerous, Pang.* RICK DANGEROUS aus dem Hause *Firebird/Microprose* machte das Rennen.

13.) Das Spiel des Jahres – 16bit: Nominiert wurden *PowerMonger, Kick Off II, Golden Axe.* Der Sieger: KICK OFF II von *Anco.*



Eric (Bitmap Bros.) holte Gold für SPEEDBALL II.

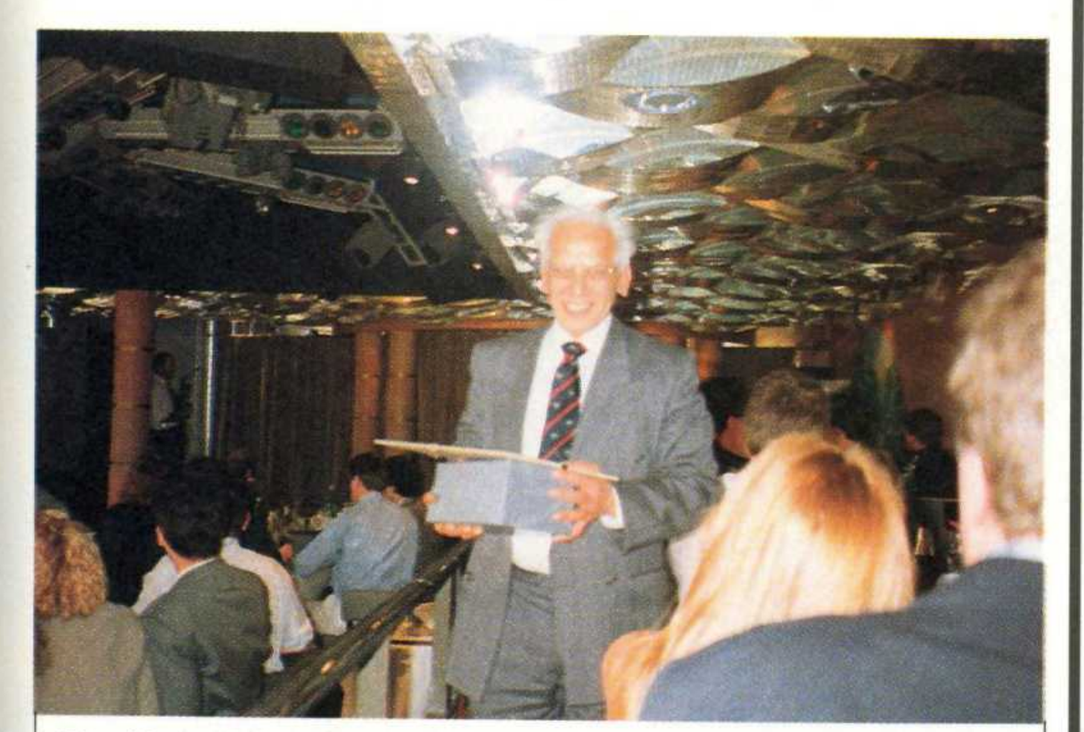
14.) **Der beste Hardware-Hersteller des Jahres:** Hier hatte man vier Namen zur Auswahl parat: *Commodore, Atari, Sega* und *Nintendo.* Man entschloß sich für *Sega.*

15.) **Das beste Softwarehaus des Jahres:** Die Vorschläge: *Ocean, Microprose, Electronic Arts.* Der Sieger: *Ocean Software* aus Manchester.

Nun, ich muß zugeben, daß ich einige Entscheidungen der EMAP-Leser-Jury etwas unverständlich fand. Zudem kam, daß lediglich drei Nominierungen - bis auf eine Kategorie abgesehen - abgegeben wurden. Spannender wäre es sicherlich, zehn zur Auswahl zu stellen und die Plätze von unten nach oben (also 10 bis 1) abgestuft bekanntzugeben. Iss auch spannender. In Deutschland wäre die Wahl sicherlich anders ausgefallen. Der Geschmack ist halt in jedem Land ein anderer - Gott sei dank! So sah ich viele lange Gesichter. Die Repräsentanten der 'kleineren' Software-Häuser, die durchaus gute Dinge produziert haben, gingen 'leer' aus. Es waren wiedereinmal (?) die Großen, die hier absahnten. Dennoch: Eine interessante Show mit guten Einlagen und einem Forum, wo man sich erneut auf einem Haufen traf und plaudern konnte.

Übrigens: ASM wird Ende des Jahres 1991 ebenfalls zu einer Wahl aufrufen. Die ASM-Leser werden dann ihre Favoriten bestimmen. Bekanntgegeben werden 'unsere' Gewinner dann Januar des folgenden Jahres in einem ähnlich feierlichen Rahmen.

MANFRED KLEIMANN



Ein überglücklicher Anil Gupta (Anco): Preis für KICK OFF II

DER HELLE WAHNSINN!!!

Jörg kommt

Wer kennt ihn nicht, den äußerst amüsanten Kinoknaller „Lisa, der helle Wahnsinn“? Völlig unrealistisch, eine Frau, noch dazu eine wie Lisa, mit dem Computer erschaffen zu wollen! Realistischer, jedoch mindestens genauso wahnsinnig, ist Jörg Koppmanns Versuch mit dem Compi: 120 Stunden Fate Gates of Dawn – der absolute Rekord im Computerdauerspielen! Er hat es tatsächlich geschafft. 14 Stunden schlief er nach vollbrachter Tat, einen süßen Traum im allzu überanstrengten Kopf: den Eintrag ins Buch der Rekorde!!!

Wie kommt man auf solch' eine verrückte Idee, den Rekord im Computerdauerspielen brechen zu wollen? Für den gelernten Tischler Jörg, 21, gar nicht mal so verrückt. „An meinen freien Tagen sind 20 Stunden am Computer gar nichts. Auch wenn ich in meinen Ferien bis zu zwei Tagen pausenlos am Computer sitze, ist dies für mich nichts Ungewöhnliches.“ Der totale Freak also! Aber kommen da Freizeit und Freunde nicht ein wenig zu kurz? „Ob ich Freunde habe? Die kann man zählen. Denn bei mir kommt erst der Computer und dann die anderen Sachen.“ Was Mädels angeht, setzt Jörg sogar noch einen extra drauf: „Wenn ich die Wahl hätte, eine Frau, meinetwegen auch die Miss Germany, oder einen Computer zu heiraten, dann würde ich lieber den Computer nehmen! Ein Computer ist für mich einfach durch nichts zu ersetzen!“

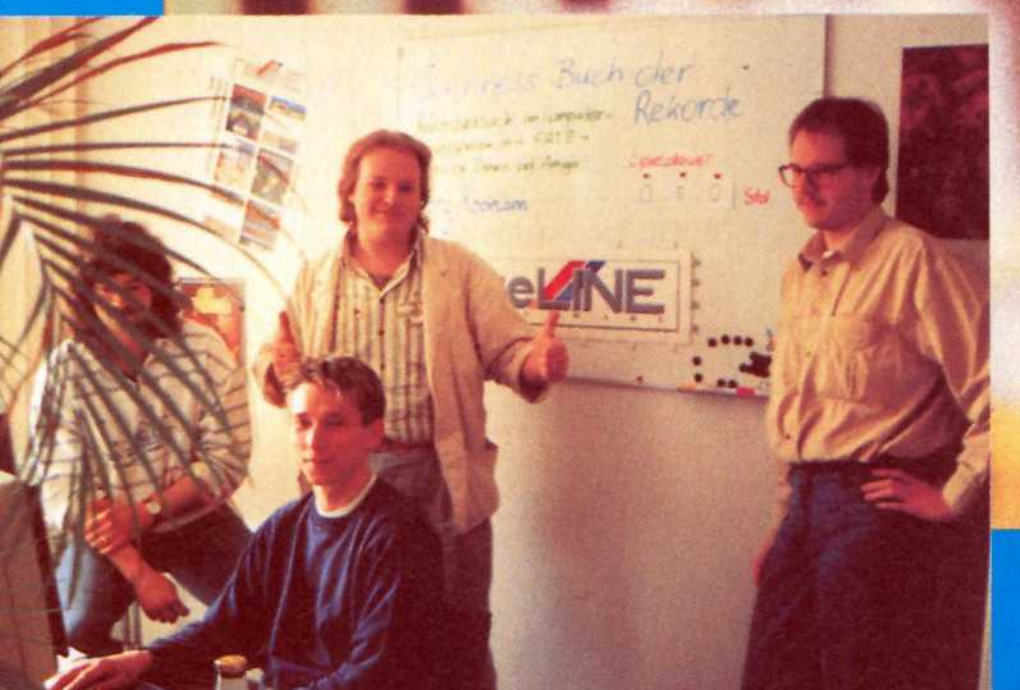
Gut, über Miss Germany kann man vielleicht noch streiten, aber pauschal gesehen ist Jörgs Aussage schon fast ein bißchen pervers, oder was meint Ihr? Nun gut, wie dem auch sei, Jörg ist jedenfalls schon seit seinem zwölften Lebensjahr vom Compi besessen – früh übt sich....

Auf die Idee, den Rekord von Andreas Bauer (103 Stunden) zu brechen, kam er 1990. Ihm fiel das Guiness-Buch, Ausgabe '88, in die Hände, in welchem ein 33-Stunden-Rekord verzeichnet war. Für ihn war das kein Rekord, im Gegenteil. „Ich dachte, das muß ein Druckfehler sein!“ Doch dem war nicht so. Dieses Jahr kaufte er sich die neueste Ausgabe vom „Buch der Rekorde“, um zu sehen, wie es denn nun um den Rekord stände. „Der hatte mittlerweile den schwindelerrregenden Wert von 103 Stunden erreicht. Und das war dann erst 'ne richtige Herausforderung.“

Der Kampf fand dann in den Büroräumen der Firma reLine statt, weil ihm die Games von dieser Firma schon immer am ehesten zusagten und er außerdem einen Programmierer kennt, der dort beschäftigt ist. Insgesamt hat er sich knapp drei Monate mit Sport und anderen Übungen am Compi auf diesen Marathon vorbereiten können. Auch einen Übungslauf von 70 Stunden hatte er beim Startschuß schon hinter sich.

Das witzige an der ganzen Sache ist außerdem, daß Jörg die ganze Zeit nur ein einziges Game spielte: Fate – Gates of Dawn, ein Rollenspiel, was auf keinen Fall unter zwei Monaten Zeit zu schaffen ist. Trotzdem, wird das auf Dauer nicht langweilig? „Ich hätte vorher auch nicht gedacht, daß ich nur dieses Spiel spielen würde, aber Fate Gates ist so umfangreich, es wird nicht langweilig. Ich brauchte allein 50 Stunden, um richtig reinzukommen.“

Das reLINE-Team schaut Jörg beim Rekord-Versuch zu. V.l.n.r.: Rüdiger Skwarczynski, Holger Heinrich, Karsten Obarski.



Als ich Jörg traf, spielte er in der 100sten Stunde. Auf die Frage, ob es ihm nicht doch langsam ein wenig anstrenge, antwortete er mit schwerer Zunge: „Es geht. Vielleicht merkst Du, daß ich mit dem Sprechen Schwierigkeiten habe.“

Hammerhart! Es dauerte ja schließlich von Montagmittag, 12 Uhr, bis Samstagmittag 12 Uhr, den Rivalen auszustechen. Tagsüber hatte er wenig Probleme, wach zu bleiben. „Am Tage geht es ziemlich gut. Den Durchhänger kriege ich nur zwischen drei und sechs Uhr morgens.“ Aber wach bleiben allein reicht für einen solchen Rekord nicht aus. Jörg ernährte sich während dieser Zeit auch gesondert.

gleich nach Lisa

Säfte, Obst und auf keinen Fall irgendwelche schweren Sachen – so sah sein Speiseplan aus. Auch Kaffee gab's keinen. „Da ist man hinterher noch mehr müde.“

Pro Stunde waren Jörg fünf Minuten Pause vergönnt – so steht es in den Regeln. Diese sammelte er, um dann doch mal eine Mütze voll Schlaf nehmen zu können. „Am Mittwoch habe ich mich dreieinhalb Stunden hingepackt, den Rest von den insgesamt vier Stunden habe ich im Bad verbracht.“

Auf die Frage, ob ihm denn nicht langsam der Hintern weh täte, antwortete er: „Nö, ich sitze auch sonst sehr viel.“ Die Firma reLine stelle Jörg aber auch einen besonders „rückenfreundlichen“ Bürostuhl, sowie einen augenschonenden Monitor und eine leichtgängige Maus zur Verfügung.

Trotz diesen schonenden Extras bekam Jörg nach einer gewissen Stundenzahl Halluzinationen. „Dieses Teil, was hier unten ist (Anm. d. Red.: eine Säule, die das Menü verschönert), da sind dann schon Vorstellungen aufgetreten. Einmal dachte ich, ich sehe Augen. Der Programmierer meinte jedoch, das könnte nicht sein. Später habe ich auch einen Hirsch gesehen. Ein anderes Mal war's eine qualmende Zigarette.“ Oh, oh. Aber was soll's? Im Notfall hätte man den Onkel Doc geholt, der hatte für alle Fälle Dope für Jörg in petto.

Das Dope wurde nicht gebraucht, die 120 Stunden sind geschafft, der ersehnte Eintrag ins Buch der Rekorde ist sicher. Außer dieser Zeile, in der Rubrik „Witziges“, hat er übrigens nichts für seine Mühe bekommen. Indes hämmert er weiter glücklich auf seinem Compi rum, will sich dieses Jahr sogar noch mehr Zeit für sein elektronisches Hobby nehmen, als zuvor. „Ohne Computer würde ich zusammenfallen, wie ein Butterkuchen ohne Hefe.“ Eine Hiobsbotschaft habe ich jedoch zum guten (?) Schluß für Jörg: Andreas Bauer, sein Vorgänger will seinen Rekord erneut schlagen. Mein Vorschlag: Die beiden nebeneinander setzen, und so lange spielen lassen, bis einer von beiden vom Stuhl fällt! ■

SANDRA ALTER



V.l.n.r.: Jörg Koppmann, Sandra Alter, Holger Gehrmann (reLINE).

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K., verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Matthias Siegk (mats)

Redaktion
Klaus Segel (cruiser), Ulrich Mühl (uli), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (ev), Sandra Alter (sat)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu), Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Dirk Fuchser (df), Paul Rigby (pr), Michael Umbach (mrm), Michael Jordan (M.J.)

Layout
Annette Braun

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Hans-Joachim Amann, Klaus Segel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Heyn (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 17
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 ab 1. 4. 91

Produktionsleitung
Uwe Siebert

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (11 Ausgaben)
DM 74, Ausland DM 87,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 0 56 51 / 3 00 11

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 14
Telefax (Redaktion) 0 56 51 / 3 00 18
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 – 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



Gesammelte Werke ASM 4/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
4D Sports Driving	04/91	66	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
* Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure
* Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action
Awesome	02/91	34	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action
Backgammon	04/91	48	Strategie
Badlands Pete	03/91	52	Action
* Battle Command	02/91	94	Action
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
Battle Storm	03/91	88	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Big Box	02/91	112	Action
* Big Business	04/91	76	Strategie
Blade Warrior	01/91	68	Action
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie
* Blue Max	02/91	30	Strategie
* Bubble Ghost	04/91	88	Action
* Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
CarVup	01/91	137	Blickpunkt
* CarVup	02/91	111	Action
Carthage	02/91	69	Action
Century	01/91	74	Action
Challengers	03/91	16	Action
Championship Run	02/91	48	Strategie
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action
Chase H.Q. II	02/91	13	Action
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie
Conflict	01/91	136	Strategie
* Contra	04/91	88	Action
Cortizone	04/91	67	Adventure
Cougar Force	02/91	46	Action
* Countdown	03/91	30	Adventure
* Covert Action	01/91	41	Adventure
* Crash Course	02/91	25	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender
Creatures	03/91	47	Action
Crime Time	01/91	84	Adventure
Crown	03/91	87	Action
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
Dark Spyre	04/91	78	Adventure
* Das Boot	03/91	58	Strategie
Defender II	03/91	59	Action
Demon Wars	04/91	156	Action
Demoniak	04/91	46	Blickpunkt
Dick Tracy	02/91	79	Action
Die 3erReihe	04/91	74	Action
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender
Dragon Breed	02/91	0	Action
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Duck Tales	03/91	14	Action
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
Eagle's Rider	02/91	76	Action
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action
* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure
Enchanted Land	04/91	42	Action
Englisch I/II	02/91	56	Anwender
Eswat	02/91	154	Action
European Journeys	04/91	52	Blickpunkt
* Exterminator	02/91	93	Action
* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Filekat 2.0	04/91	80	Anwender
Final Command	02/91	68	Adventure
* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action
Final Whistle	04/91	36	Sport
Finale	02/91	70	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Football Simulation	01/91	98	Sport
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Freakiñ Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action
Full Blast	04/91	60	Action
Gain Ground	04/91	84	Action
Galactic Empire	03/91	66	Adventure
Gazza II	03/91	64	Sport
Geisha	02/91	14	Action
Gemx	04/91	99	Strategie
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
Golden Axe	02/91	44	Action
Goldrush	04/91	60	Action
Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender
* Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action
* Great Courts II	03/91	60	Sport
* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport
* Hard Drivin' II	04/91	30	Action
* Hard Nova	01/91	10	Adventure
Heatseeker	01/91	90	Action
Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Hollywood Collection	03/91	48	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
Hunt for Red October, The	04/91	50	Action
I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Insects in Space	04/91	79	Action
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Judge Dredd	04/91	61	Action
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
* King's Quest V	02/91	8	Adventure
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
* Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
* Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education
Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
* Lemmings	04/91	6	Strategie
* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
* Links	04/91	8	Sport
Lorna	04/91	111	Action
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Lupo Alberto	04/91	111	Action
Match Pairs	02/91	58	Anwender
Mega Mighty Intro Designer	04/91	42	Anwender
* Metal Masters	04/91	58	Action
* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
* Mighty Bombjack	04/91	136	Action
* Moonbase	04/91	72	Strategie
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
Mystical	02/91	65	Action
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
No Exit	01/91	94	Action
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
* On the Road	01/91	96	Strategie
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action
* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Pole 500	01/91	92	Sport
* PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
Quadrel	02/91	81	Strategie
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Ranx	02/91	68	Action
* Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion Interceptor	02/91	36	Strategie
Revelation !	04/91	64	Strategie
* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
Robo Squash	04/91	89	Action
Rygar	04/91	85	Action
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action
Second Front	02/91	42	Strategie
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
* Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
* Shanghai (Lynx)	04/91	85	Strategie
Shanghai II	04/91	113	Strategie
Shooting Stars	04/91	73	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
Skate or Die: Bad ñ Rad	04/91	92	Action
Skystrike +	01/91	84	Action
Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
Soccer Mania	03/91	17	Sport
* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
* Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
* Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
* Stellar 7	02/91	110	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Sports	04/91	60	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das	04/91	128	Kopfnuß
Summer Camp	03/91	56	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
* Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Team Suzuki	03/91	10	Sport
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Businessman	01/91	30	Anwender
* The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
* The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
* The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
* The Power Pack	01/91	66	Sport
* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Twice	04/91	48	Strategie
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Trampoline Terror	04/91	86	Action
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
* Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnuß
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
* Warlords	04/91	68	Strategie
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
* Wing Commander	02/91	117	Strategie
* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
* Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/ Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Xiphos	01/91	70	Action
* ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zeliard	03/91	47	Action



ASM-Generalkarte

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 80 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Karolinenstr. 71, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 7 41 07.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel.: (0 26 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

W-6000

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. 0 69/8 00 47 03 - 99

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

O-2500 Rostock
W-2000 Hamburg
W-1000 Berlin
W-3000 Hannover
W-4000 Düsseldorf
Eschwege
O-7010 Leipzig
W-5000 Köln
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
W-6000 Frankfurt
W-7000 Stuttgart
W-8000 München

Inserentenverzeichnis

Die nächste ASM (6/91) erscheint am 31. Mai 1991

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!



aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 11
SECRET SERVICE
TIPS & LÖSUNGEN
King's Quest V
Wonderland
Maupiti Island
Monkey Island
Elvira
Buck Rogers
und vieles mehr...
IM SONDERTEIL:
Stippvisite bei SIERRA
aktueller software markt
Nr. 4 April 1991
6. Jahrgang
DM 7,50
Die Nr.1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin
LINKS
Golf in Perfektion
BOMBJACK
& SHANGHAI
Rückkehr der Klassiker!
LEMMINGS
Wir testeten die Endversion
BRANDHEISSE NEWS
AUS ALLER
WELT
JETZT ABONNIEREN!
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Bitte Bestellkarte benutzen!
SUPER
ABO
Regelmäßig neueste Infos
Direkt ins Haus
Preisvorteil

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in Nr. ______ Seite ______ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen; Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). **Achtung!** Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren »**ASM**« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeige) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis
In dieser Rubrik:

☐ **Biete an** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Suche** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Tausch**
☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**
☐ **Geschäftsverbindungen**
☐ **Verschiedenes**

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich …
☐ **ASM** für mindestens 11 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
Inlandspreise: 11 Ausgaben ASM 74,– DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandspreise: 11 Ausgaben ASM 87,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM
Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Lieferanschrift
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Lieferadresse)

Straße, Nr./Postfach

PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 11 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr./-Inhaber

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** — zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt. (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufschreibens zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige das durch meine zweite Unterschrift.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

ASM-BAZAR

☐ **M 100** 1 MB Speichererweiterung/Uhr & Neuromancer **149,– DM**
☐ **M 200** Multifunktion Joystick **39,95 DM**
☐ **M 300** Amiga-JET & JAPAN-Scenery-Disk **49,95 DM**
☐ **M 400** Block Out (☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC) **49,95 DM**

BÜCHER (solange der Vorrat reicht!)

☐ **Das Computer Hassbuch** **9,80 DM**
☐ **Das Neue Computer Hassbuch** **7,50 DM**
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** **7,80 DM**

HEFTE (solange der Vorrat reicht!)

☐ **Das ASM-MEGA-PACK** Jahrgang 1990 **60,– DM**
10 Ausgaben komplett incl. 1 Sammelordner

Das ASM-SPECIAL-PACK alle 10 Ausgaben oder
5 Ausgaben nach Wahl (bitte ankreuzen)!

☐ **10er-PACK**, alle 10 Sonderausgaben **30,– DM**
☐ **5er-PACK**, Sortiment wie angekreuzt **20,– DM**

Ich bestelle die Sonderausgaben Nr. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10

Alle noch vorrätigen ASM und ASM-SPECIALS auch zum Einzelpreis erhältlich!

ASM-ACCESSOIRIE

☐ **ASM-Sammelordner** **15,– DM**
☐ **ASM-Space-Rat-Shirt, XL** **20,– DM**
☐ **VGA-Spielebox, Version 2.0** **49,– DM**

+ Porto/Verpackung
(Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM) ______ **DM**

Gesamtbetrag ______ **DM**



»ABONNEMENT«

- Ausfüllen …
- Einwerfen …

… und schon geht die Post ab!

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

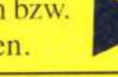
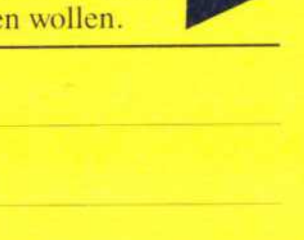
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Name

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Telefon Vorwahl/Nummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Postkarte

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.

Name

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 7,50 DM (nur innerhalb der BRD).

Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege


BIG BUSINESS
Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Seien Sie Ihr eigener Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
U.S.S. JOHN YOUNG
Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.
U.S.S. JOHN YOUNG
A NAVAL WARSHIP SIMULATION
Special Edition
AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
MAILORDER
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-1834
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 50,-DM versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).
Einfach irre, diese Preise!
Alle Preisangaben in DM
KIND OF MAGIC 3
AMIGA 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95
DINO WARS
NEU
AMIGA JOKER HIT
MAGIC BYTES
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
DINOWARS
Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.
Kind of Magic 3
Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen.
NORTH SEA INFERNO: Terroristen haben auf einer Bohrinsel eine Atombombe gelegt.
CYBER WORLD: Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen.
DOMINATION: Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobotern.
BLUE ANGEL 69: Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.
THE SECOND WORLD
NEU
ASM HIT
MAGIC BYTES
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
THE SECOND WORLD
Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.
MAGIC BYTES
Big Business AMIGA
The Second World AMIGA
Dinowars AMIGA
Kind of Magic 3 (Z.B.: North Sea Inferno) AMIGA
U.S.S. John Young AMIGA

PROJEKT PROMETHEUS

Retten Sie die Erde, bevor es zu spät ist!
Bringen Sie die Prometheus mit ihrer kostbaren Ladung heil zurück!



BOMICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto